TILT

MICROLOISIRS

3615 TILT
10 consoles NEC à gagner !

EXPLOSIF ! Dédalus, Savage, Weird Dreams, Fatal Error... ● NEC, Sega, Nintendo : le match ● Très fort : les nouveaux casse-briques ● Pratique : 50 astuces pour mieux utiliser votre micro ● Arcades : tous les jeux de demain ●



N° 63 FEVRIER 1989. 22 F. BELGIQUE : 155 FB. SUISSE : 6,50 FS. CANADA : 3,95 $ CAN. MAROC : 35 DH. ESPAGNE : 610 PTAS. ISSN 073-6968


S EN CAS D'EFFETS SECONDAIRES
Mega Cartridge

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière
Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert
Secrétaire de rédaction
Catherine Bourrabier
Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault
Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre
Maquette
Christine Gourdal
Photographe
François Julienne
Secrétariat
Frédérique Sadoul
Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Carsten Borgmeier, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Laurent Lenchantin, Jean-François Millet, Gilles Nicolas, Olivier Rogé, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix, Alex Zenou.

MINITEL 36 15 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
2, rue des Italiens, 75009 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21.
Directeur de la publicité
Claire Vésine
Chef de publicité
Luc Maranber
Assistante
Claudine Lefebvre
Exécution
Sophie Bazin
Ventes
SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.
Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53
77932 Perthes. Cedex.
Promotion
Isabelle Neyraud
Directeur administratif et financier
Jean Weiss
Fabrication
Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

BVP Bureau de Vérification de la Publicité
OJD 1986

Tirage de ce numéro = 92 000 exemplaires.
Couverture : Jérôme Tesseyre avec Lucie Vidéographie.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER
Dépôt légal : 1er trimestre 1989
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - P.E.I., 93177 Bagnolet.
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 63

Page 25
Comment participer au concours pour gagner une console NEC

78 ACTUEL

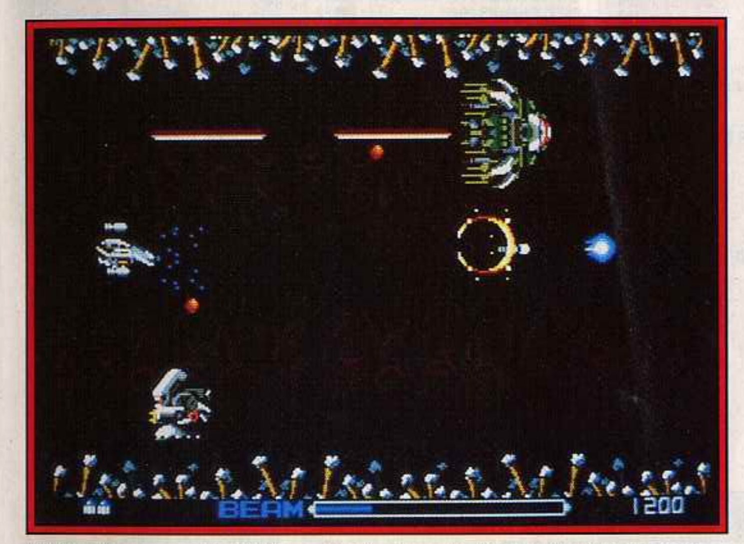
Comment mieux utiliser votre micro, où trouver les meilleurs réparateurs, comment remédier vous-même aux pannes les plus courantes, conserver votre matériel en bon état, choisir vos logiciels ? Où acheter ? Peut-on éviter les virus ? Y a-t-il de « bonnes » boutiques ou de mauvaises ? Les journalistes de Tilt répondent à toutes ces questions — et à bien d'autres — et dévoilent pour vous leurs « trucs » personnels, petites bidouilles et astuces pratiques. Indispensable aux possesseurs d'un nouveau micro, utile pour les autres qui trouveront ici les moyens d'optimiser leur machine préférée.



Giganoid (Amiga) la référence incontestée de l'univers casse-briques.

81 SOS NINTENDO

Les secrets de trois nouveaux jeux que nous vous laissons le soin de découvrir. Les softs japonais sont d'une richesse et d'une sophistication inouies et les consoles permettent vraiment de se faire plaisir !



R-Type II, sur console NEC : une suite digne de R-Type, premier du nom...

104 MESSAGE IN A BOTTLE

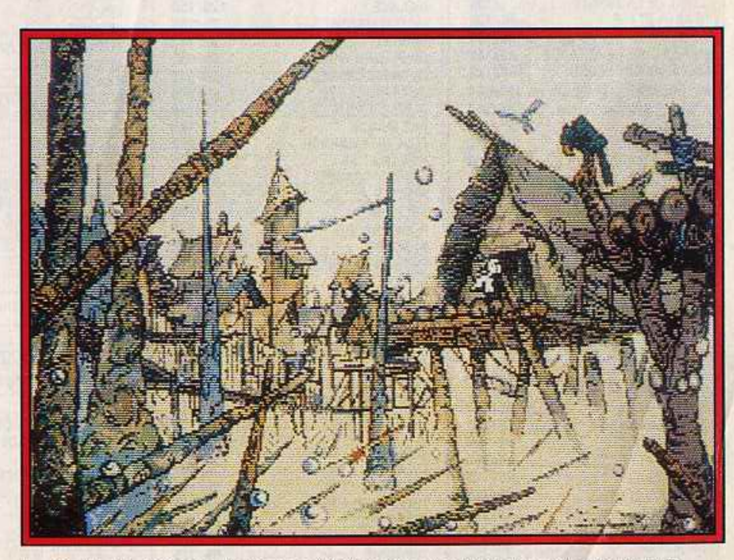
Jacques Harbonn distille les secrets de Dungeon Master sans pour autant tout vous dire, ce qui gâcherait tout le plaisir du jeu. Les aventuriers fous continuent à échanger news, infos, pokes divers et variés. Et Alain Huyghues-Lacour vous livre pieds et poings liés le plan de Druid II. Un plan Panoramix, comme le rappelle AHL, qui ne recule jamais devant un bon mot.

118 PETITES ANNONCES

Arrêtez ! Stop ! Ne vendez plus ! Nous croulons sous les petites annonces et le retard s'accumule, ce qui vous fâche toujours. Vous avez raison mais nous en recevons trop et nous ne pouvons y consacrer trop de pages. Essayez le minitel, (c'est quasiment gratuit si vous tapez vite et beaucoup plus rapide), envoyez-en de notre part à nos concurrents, je ne sais pas moi, mais faites quelque chose ! On sature !

86 DOSSIER

Tout le monde se souvient de la fameuse « Affaire Casse-Briques » qui défraya la chronique et tint en haleine la communauté scientifique mondiale en 198... Les supputations les plus audacieuses s'étaient alors répandues, fausses bien évidemment pour la plupart, encore que certains spécialistes eussent frôlés parfois de bien près la vérité. Tilt dévoile aujourd'hui le dossier qui fut à l'origine du drame...



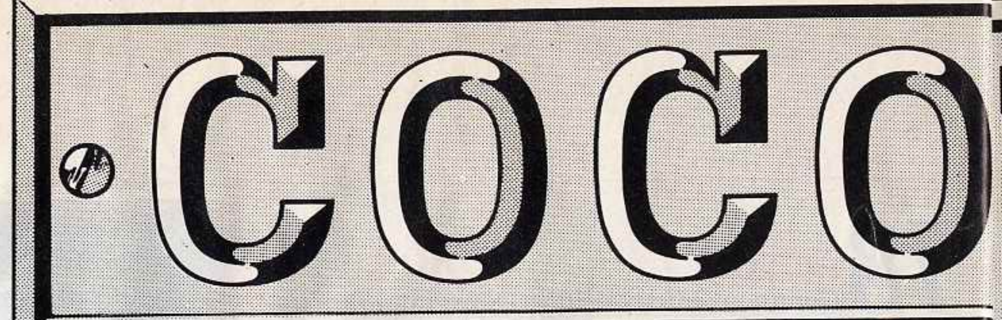
La Quête de l'Oiseau du Temps (Infogrames) est à la hauteur de la B.D.

96 SOS AVENTURE

La Quête de l'Oiseau du Temps divise nos testeurs : Dany Boolauck le trouve bon mais aurait aimé un soft plus complexe ; Jacques Harbonn est enthousiasmé par la qualité du soft d'Infogrames. Meurtres à Venise ne reçoit que des louanges. Enfin, Nobunaga's Ambition, wargame japonais, mêle réflexion et stratégie avec une souplesse rare.

Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.





IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ⌀ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ⌀ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ⌀ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
10GREAT GAMES 3	129/149
SPECIAL ACTION	140/190
LES GEANTS DE L'ARCADE 2	149/199
HISTORY IN MAKING	199/249
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
SPACE ACE	129/149
LES BEST D'US GOLD	145/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
FIST' N' THROTTLES	129/149
FRANCK BRUNO BIG BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ALBUM EPYX	99/189
AIRBONE RANGER	185/225
AFTERBURNER	95/145
ARTURA	95/135
ALIEN SYNDROME	95/139
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145
ARTICFOX	145/195
ARKANOID 2	89/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD'S TALES	145/195
CYBERNOID 2	95/135
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
ESPIONAGE	95/169
ECHELON	89/139
ELIMINATOR	95/139
FOOTBALL MANAGER 2	95/139
GALACTIC CONQUEROR	129/169
GAME OVER 2	95/145
GUERILLA WAR	89/139
GUNSHIP	180/239
HEROES OF THE LANCE	120/239
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LE LIVRE DE LA JUNGLE	/199
LIVE AND LET DIE	95/139
LAST NINJA 2	125/145
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99/149
L'ARCHE DU CPT BLOOD	169/199
MAXI BOURSE	139/189
MATCH DAY 2	89/149
NIGHT RAIDER	95/145
OPERATION WOLF	95/145
OFF SHORE WARRIOR	129/169
OLYMPIC CHALLENGE	95/139
PAC MANIA	95/145
PHM PEGASUS	149/195
PIRATES	/179
RETURN OF THE JEDI	95/145
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
ROAD BLASTERS	89/139
S.D.I	95/145
SAVAGE	95/145
SOLDIER OF LIGHT	89/139
SUPERSTARS SOCCER	95/145
SILENT SERVICE	95/145
TINTIN SUR LA LUNE	145/195
TECHNOCOP	99/199
TITAN	129/169
TOTAL ECLIPSE	95/145
THUNDERBLADE	95/145
TYPHOON	89/139
TIGER ROAD	95/145
TERRORPODS	95/145
THE GAME WINTER EDT	120/180
THE TRAIN	115/185
TARGET RENEGADE	89/145
VICTORY ROAD	89/139
1943	95/145
944 TURBO CUP	195/245

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE	139/189
TAITO COIN OP	125/165
FRANK BRUNO BIG BOX	129/179
FIST'N'THROTTLES	129/149
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 4	145/175
KARATE ACES	119/179
COLLECTION KONAMI	119/189
ARCADE ACTION	110/180
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
AFTERBURNER	95/145
ALIEN SYNDROME	95/145
ARKANOID 2	95/145
APOLLO 18	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	120/195
BARD'S TALE 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CIRCUS GAMES	95/160
CRAZY CARS	160/190
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	149/189
ECHELON	95/145
FOOTBALL MANAGER 2	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GUERILLA WAR	89/125
GUNSHIP	139/189
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LAST NINJA 2	125/145
MENACE	120/160
MOTOR MASSACRE	95/139
MANIAX	95/145
OPERATION WOLF	95/135
OLYMPIC CHALLENGE	95/145
OUT RUN	95/145
POWERPLAY HOCKEY	/195
PAC MANIA	95/145
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
RACK EM	/195
ROGER RABBIT	/245
ROBOCOP	95/135
RETURN TO THE JEDI	95/125
R. TYPE	95/145
RAMBO 3	89/139
ROAD BLASTER	95/145
SERVE & VOLLEY	120/190
STREET SPORT SOCCER	95/135
STARRAY	95/160
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
SOLDIER OF LIGHT	95/145
S.D.I.	95/145
SUMMER OLYMPIAD	95/145
TIMES OF LORE	120/180
TOTAL ECLIPSE	95/145
THUNDERBLADE	95/145
TERRORPODS	95/145
TIGER ROAD	95/145
TYPHOON	89/125
THE GAME SUMMER EDT	95/145
THE GAME WINTER EDT	95/145
THE TRAIN	99/149
TEST DRIVE	99/149
ULTIMA 5	325
1943	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
HISTORY IN THE MAKING	249
LES BEST D'US GOLD	149
FIST'N'THROTTLES	145
FRANCK BRUNO BIG BOX	140
TAITO COIN OP	125
10 GREAT GAMES 3	165
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
6 PACK VOL.3	95
AFTERBURNER	95
AIRBONE RANGER	120
ARTURA	95
ARKANOID 2	95
BARBARIAN 2	95
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149
BUGGY BOY	95
DOUBLE DRAGON	95
FOOTBALL MANAGER 2	95
GUERILLA WAR	95
GUNSHIP	120
LE RETOUR DU JEDI	110
LIVE AND LET DIE	95
LAST NINJA 2	140
OPERATION WOLF	95
OLYMPIC CHALLENGE	120
ROBOCOP	95
R TYPE	120
RAMBO 3	95
ROAD BLASTER	95
SOLDIER OF LIGHT	95
S.D.I.	95
TIGER ROAD	120
TECHNOCOP	120
THUNDERBLADE	95
TERRORPODS	95
1943	95

ATARI XL/XE

	C/D
AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4. O	120/169
DAMBUSTERS	95/
DECATHON	95/
GAUNTLET	95/145
EUROPEAN SUPER SOCCER	140/195
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
RAMPAGE	120/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SPITFICE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
BLUE MAX	140 K
BARNYARD BLASTER	190 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FOOT FIGHT	190 K
FINAL LEGACY	120 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
ALBUM EPYX	195
ALBUM EPYX N.2	245
PC GOLD HITS N.2	225
PC GOLD HITS	195
SPECIAL ACTION	295
A 320	195
ALIEN SYNDROME	225
AIRBONE RANGER	245
ACTION SERVICE	195
APOLLO 18	225
BIONIC COMMANDOS	185
BATTLE CHESS	450
BATTLE HAWKS 1942	295
CALIFORNIA GAMES	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	290
DOUBLE DRAGON	245
DECISION IN THE DESERT	290
DEFENDER OF THE CROWN	245
EMMANUELLE	220
FISH	295
F19	385
FALCON AT	445
FOOTBALL MANAGER 2	260
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. l'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
SCENERY EUROPE	250
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GALACTIC CONQUEROR	249
GAUNTLET	245
GUNSHIP	295
HEROES OF THE LANCE	295
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	145
JEANNE D'ARC	285
JET	490
KING QUEST TRIPLE	395
KING QUEST 4	450
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
LE LIVRE DE LA JUNGLE	235
LAST NINJA	420
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MAXIBOURSE	245
MANHUNTER	325
MECH BRIGADE	290
NIGHT RAIDER	185
OPERATION JUPITER	245
OLYMPIC CHALLENGE	195
OFF SHORE WARRIOR	245
PAPERBOY	295
PRESIDENT IS MISSING	290
P.H.M. PEGASUS	295
PIRATES	225
POLICE QUEST 2	395
POLICE QUEST	245
ROGER RABBIT	260
RACK EM	269
ROCKET RANGER	295
RAMBO 3	185
SPEEDBALL	345
STARRAY	225
SERVE & VOLLEY	235
STREET SPORT SOCCER	195
SUMMER OLYMPIADES	290
SARGON 3	295
SKYFOX 2	245
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
THUD RIDGE	275
THE TRAIN	245
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.M.S.	225
ULTIMA 4	225
ULTIMA 5	295
ZOOM	269
944 TURBO CUP	239

ATARI 520/1040 STF

COMPILATIONS :	
COMPUTER HITS VOL.3	245
LES FORCES MAGIQUES	245
MEGA PACK	245
TRIAD	290
5 STARS	239
AFTERBURNER	239
ACTION SERVICE	195
ALIEN SYNDROME	185
ARKANOID 2	185
ARKANOID 2	185
BILLIARD SIMULATOR	195
BISMARK	295
BAAL	195
BATMAN	195
BARBARIAN 2	195
BUGGY BOY	185
BARD'S TALES	225
CRAZY CARS 2	249
CIRCUS GAMES	235
COLOSSUS CHESS 10	295
CYBERNOID	185
CARRIER COMMAND	220
CHESSMASTER 2000	225
DRAGON NINJA	195
DOUBLE DRAGON	195
D.T. OLYMPIC CHALLENGE	185
DONGEON MASTER	245
EMMANUELLE	215
ELITE	225
EXPLORA	345
FIREZONE	290
FLYING SHARK	245
F16 FALCON	345
FOOTBALL MANAGER 2	245
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
SCENERY EUROPE	245
GALACTIC CONQUEROR	245
GHOST'N GOBELINS	185
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
HELTER SKELTER	185
HEROES OF THE LANCE	245
ICE HOCKEY	195
INTERNATIONAL KARATE +	185
JET	385
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LE LIVRE DE LA JUNGLE	225
LOMBARD RALLY	245
MANHUTER	425
MEURTRE A VENISE	245
MENACE	225
NIGHT HUNTER	269
OPERATION WOLF	185
OPERATION JUPITER	225
OUT RUN	195
PURPLE SATURN DAY	225
PAC MANIA	195
PUFFY'S SAGA	225
POWERDROME	225
ROBOCOP	195
R TYPE	225
RAMBO 3	185
SUPERMAN	239
SPEED BALL	239
STARRAY	195
SUPER HANG ON	195
STARGLIDER 2	225
TIGER ROAD	195
TEENAGE QUEEN	199
TECHNOCOP	199
THE MONTERS	245
TIMES OF LORE	245
TINTIN SUR LA LUNE	195
THUNDERBLADE	239
TEST DRIVE	295
VICTORY ROAD	185
VIRUS	195
1943	185
944 TURBO CUP	239

LES PROMOS DU MOIS :

G.L.SUPERSKILLS	145
PLATOON	145
ROLLING THUNDER	145

NUT.



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

MEGA PACK	245
TRIAD	295
ARCANOID 2	235
BATTLE CHESS	245
BUGGY BOY	245
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	249
CALIFORNIA GAMES	225
CARRIER COMMAND	245
CHESSMASTER 2000	195
CAPONE	285
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	225
DEFENDER OF THE CROWN	315
EMMANUELLE	220
ELITE	245
EXPLORA	350
FALCON	345
FOOTBALL MANAGER 2	260
FERRARI FORMULA ONE	260
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GALACTIC CONQUEROR	249
GUERILLA WAR	225
G.B. AIR RALLY	195
HOTBALL	269
HEROES OF THE LANCE	295
HELTER SKELTER	169
HYBRIS	269
INTERNATIONAL SOCCER	245
INTERNATIONAL KARATE +	245
INTERCEPTOR	245
JET	395
LOMBARD RALLY	295
LA QUETE DE L'OISEAU	245
LEADERBOARD BIRDIE	245
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	185
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L'ARCHE DU CPT BLOOD	340
MEURTRE A VENISE	245
MANIAX	245
MENACE	225
MARBLE MADNESS	195
NEBULUS	195
OPERATION JUPITER	245
OLYMPIC CHALLENGE	225
OPERATION WOLF	245
PURPLE SATURN DAY	245
PACMANIA	195
POW	325
ROGER RABBIT	235
RETURN OF THE JEDI	195
RAMBO 3	225
ROCKET RANGER	309
SWORD OF SODAN	395
SUPERMAN	245
SPEEDBALL	245
STARGLIDER 2	225
SKYFOX 2	195
TECHNOCOP	245
TIGER ROAD	225
THUNDERBLADE	245
UMS	245
ULTIMATE GOLF	195
ULTIMA 4	295
VIRUS	195
944 TURBO CUP	245

APPLE 2

ARKANOID	269
BARD'S TALE	250
BARD'S TALE 2	250
BARD'S TALE 3	250
COLONIAL CONQUEST	295
CALIFORNIA GAMES	390
COMMANDO	350
CHESSMASTER 2000	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	195
ETERNAL DAGGER	350
ECHELON	340
FLIGHT SIMULATOR 2	430
F15 STRIKE EAGLE	230
GAUNTLET	245
IMPOSSIBLE MISSION 2	395
IKARI WARRIOR	320
JET	430
KARATE CHAMP	190
KARATEKA	320
KUNG FU MASTER	190
LEGACY OF THE ANCIENT	225
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	225
NEUROMANCER	395
POLICE QUEST	395
PAPERBOY	290
P.H.M. PEGASUS	225
PACMAN	190
PHANTASIE 3	390
ROGER RABBIT	360
RAMPAGE	245
STARGLIDER	245
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	195
SUMMER GAMES 2	195
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	225
THUNDERCHOPPER	245
TRIPE PACK	190
ULTIMA 5	290
WINGS OF FURY	275
WASTELAND	250
WORLD GAMES	250

APPLE 2 GS

ALIEN MIND	390
BARD'S TALES	420
DEFENDER OF THE CROWN	345
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
MINI PUT	295
MARBLE MADNESS	290
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIM	340
TOMAHAWK	295
THEXDER	350
UNINVITED	350

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ HANG ON
+ MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 349

JEUX

AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ACTION FIGHTER	255
ASTRO WARRIOR / PIT POT	255
BLACK BELT	255
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	255
F16 FIGHTER	195
FANTASY ZONE 3	255
FANTASIE ZONE 2	295
FANTASIE ZONE	255
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
GHOST HOUSE	195
KENSEIDEN	295
KUNG FU KID	255
MIRACLE WARRIOR	395
MY HERO	195
OUT RUN	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PENGUIN LAND	295
PRO WRESLING	255
QUARTET	255
RAMBO 3	295
RASTAN SAGA	255
RESCUE & MISSION	255
ROCKY	295
SHINOBI	295
SHANGAI	255
SPY VS SPY	195
SECRET COMMAND	255
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
SPACE HARRIER 3D	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
TRANSBOT	195
THE NINJA	255
WORLD SOCCER	255
WORLD GRAND PRIX	255
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255

JOYSTICKS SEGA :

SPEED KING SEGA	180
CONTROL STICK	129

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE DE BASE =
CONSOLE NINTENDO :
+ SUPER MARIO BROS
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

CONSOLE DE LUXE =
CONSOLE DE BASE
+ GYROMITE
+ DUCK HUNT
+ PISTOLET
+ ROBOT 1890

PISTOLET	270
ROBOT	420

JEUX :

BALLOON FIGHT	260
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	210
DONKEY KONG 3	210
EXCITEBIKE	310
GOLF	260
ICE CLIMBER	260
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	360
MACH RIDER	310
PUNCH OUT	360
PINBALL	260
POPEYE	210
PRO WRESLING	310
RAD RACER	360
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEY BALL	260
WRECKIMG CREW	310

JEUX POUR PISTOLET :

DUCK HUNT	310
HOGAN'S HALLEY	310
WILD GUNMAN	310

JEUX POUR ROBOT :

GYROMITE	360
STACK UP	360

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3''5

3''5 SF/DD, LES 10	99
3''5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150

DISQUETTES 5''1/4

5''1/4 NEUTRES, LES 10	39
5''1/4 SF/DD, LES 10	69
5''1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	99

DISQUETTES 3'', LES 10 190

MATERIEL

ATARI ST

520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + COULEUR SC1425	5490
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SH205 DISQUE DUR 20 MEGA	4490
CA 720 3''5 DF	1490
CUMANA 3''5 DF	1490
CUMANA 5''1/4 1 MEGA	1990

MONITEURS :

MONOCHROME HR. SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR PHILIPS 8801	2490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2890
STAR LC 24/10	3990

DIVERS :

CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49

AMIGA :

AMIGA 500	4490
A.500 + SUPERBASE + TEXCRAFT	4725
A.500 + MONITEUR 8801	6390
A.500 + MONITEUR 1084	7490
AMIGA 2000	11590
A.2000 + MONITEUR 1084	14790
MONITEUR COULEUR 1084	2990
CABLE PERITEL	190
LECTEUR 3''5 CA880	1590

JOYSTICKS :

QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
PRO 5005	159

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

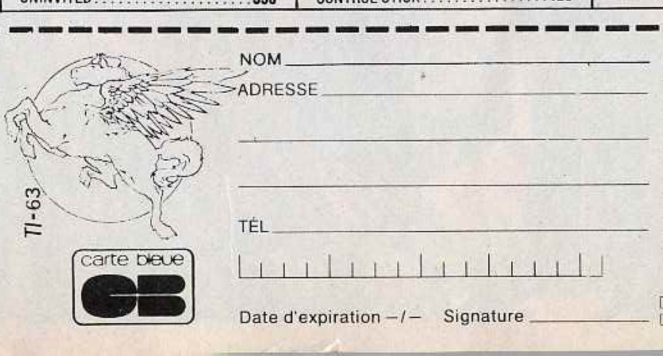
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

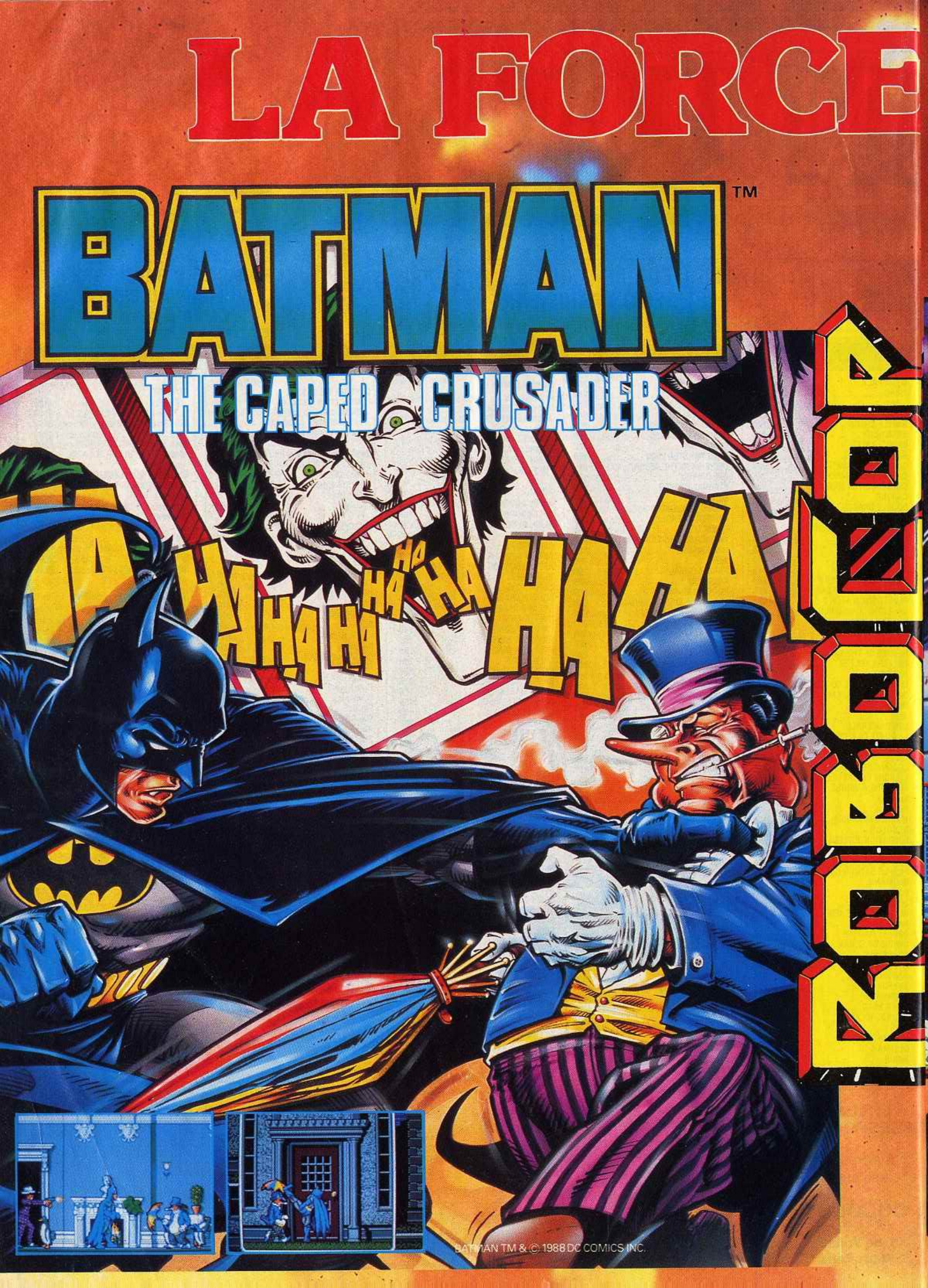
COCONUT

**13, bd Voltaire
75011 Paris**



TITRES | PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ...... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer ......
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX.
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL/XE ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE ☐ APPLE 2 GS
☐ MACINTOSH ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC et COMPATIBLES



LA FORCE
BATMAN™
THE CAPED CRUSADER
HA HA HA HA HA HA HA HA HA
ROBOCOP
BATMAN TM & © 1988 DC COMICS INC.


D'OCEAN
OPERATION
WOLF
TAITO
COIN-OP
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.


ATARI 520 ST
IL DESSINE A MERVEILLE.
IL EST FOU DE MUSIQUE.
IL EST TRES JOUEUR.
IL ASSURE EN INFORMATIQU
IL EST TRES SAVANT.
ATARI. LE FASCINANT POUVOIR



GUIDE 89 : L'AMIGA MALTRAITÉ ?

D'emblée une question : les rédacteurs d'articles de votre magazine (que j'hésite à nommer « journalistes ») ont-ils une formation d'informaticien ou de technicien ou sont-ils simplement des « tapoteurs Basic » du dimanche ?

Si c'est le cas, je leur pardonne volontiers (sans les excuser !) pour toutes les clowneries publiées.

Comme chaque année, j'ai acheté le *« TILT » spécial GUIDE* ; je ne conteste en rien les articles concernant les logiciels. C'est un domaine bien trop subjectif (notez que certains de vos confrères vous accusent de ne pas être totalement indépendant...), par contre côté hard :

Sur la même page, les *CPC* et le *C 64*, je croyais la publicité comparative interdite ! « Comment vendre du *CPC* et descendre le *C 64.* »

Venons-en aux clowneries : l'*Amiga* : après quelques lignes de louanges forcenées, les critiques exagérées, non fondées et imaginaires pleuvent.

Je m'en vais les démolir :

L'entrelacement est, certes, désagréable mais très supportable, les solutions telles que le moniteur à haute rémanence ou flicker-fixer (dont les résultats sont excellents) sont chères, vous omettez de parler du nouveau « chip set » attendu pour le début 1989 qui permettra d'afficher une image non entrelacée à l'aide d'un moniteur multisynchrone. Prix : *A500* : 4 700 F ; moniteur : 6 000 F (voire moins ; total : 10 700 F. Cher ? Combien vaut un *Mac II* ?

Le système multitâche, un gadget ? Le « gadget » a demandé pas mal de recherches. Quand on travaille ou que l'on développe réellement sur *Amiga* ou que l'on soit simplement amateur, on ne peut plus s'en passer !

Le lecteur de disquettes : capacité de stockage 855 Ko (hahaha) il fallait écrire 880 Ko. Où avez-vous été chercher que l'*Amiga* crée un catalogue en RAM ? Si c'était le cas (il suffit de le programmer) les accès disk ne seraient pas ralentis. L'affichage du catalogue est lent, pas le lecteur, nuance !

« Autre point noir, l'absence de bureau en ROM. » Tous les micros évolutifs ont leur système d'exploitation (bureau inclus) sur disquette (les *PC* par exemple !). Ainsi le Workbench est passé de la version 1.1 à la version 1.3 (1.4 à venir) ! hé ! Jacques, petit tapoteur, vas ! Ton *ST* refroidit ! Il suffit de recopier les commandes essentielles en RAM et le second lecteur devient subitement moins indispensable d'autant plus que la RAM restante est largement suffisante pour formater des disquettes ou copier des fichiers (notez qu'il existe des utilitaires performants pour ça).

Autre information à votre égard, il existe un utilitaire du domaine public nommé *« browser »* qui permet d'accéder au catalogue complet d'une disquette à partir du bureau (disquette Fish 134 disponible pour 30 F chez Giorgio Cupertino, BP 17, 98001 Monaco Cedex, Principauté de Monaco).

Ha, et voici enfin le mensonge (un scandale !) : il est possible d'écrire sur une disquette protégée ! et il suffit de modifier un octet ! (lequel ?), je pensais connaître l'*Amiga*... Par contre allez voir du côté de l'*Atari ST*... Quel âge as-tu mon cher Jacques, pour transférer les défauts de ta machine chérie sur la concurrence...

« Le second lecteur de disquette va prendre environ 40 % de RAM pour son catalogue » (HAHAHAHA). Cela veut dire que si l'on a 1 Mo de RAM le second lecteur prend 400 Ko ! Jacques ! Allons !

« L'extension mémoire n'est pas transparente : l'écran doit être adressé dans les 512 premiers Ko » (HAHAHA).

Jacques, encore des bêtises ! Tous les micros possèdent une RAM graphique, celle de l'*Amiga* est de 512 Ko, celle des *MSX II* est de 128 Ko, celle du *Commodore 16* de 8 Ko.

Au fait, de combien est celle du *ST* ?

Si certains softs plantent (les plus vieux), c'est pour une autre raison. Par ailleurs, je parie qu'il y a au plus 20 à 25 softs qui plantent et que ceux qui sortent depuis deux ans fonctionnent sans problème.

Côté programmation, vous ne semblez connaître que le Basic, le GFA qui, comme par hasard, est un langage (au demeurant très bon) qui est apparu sur *Atari ST* ! Le C Lattice ou Aztec sont excellents (pas accessibles pour les « tapoteurs », il est vrai) tous les autres langages sont disponibles (à part le Cobol que je n'ai pas trouvé).

Dernière critique, le côté musique, « l'*Atari* a pris une sérieuse avance » ; sur *Atari* seul Pro 24 est performant mais il commence à vieillir, n'avez-vous pas entendu parler de *Pro Midi Studio*, du *Keyboard Controlled Sequencer du Dr T* ? Dans le domaine de l'édition électronique, on trouve l'excellent *Professional Page* (entre autre).

Par la suite vous parlez de l'émulateur *Aladin* pour *ST* mais pas de *Max* l'émulateur *Mac* pour *Amiga*.

Des jeux en 512 couleurs sur *ST* ! Pampuk admet que *Spectrum* passe 80 % de son temps à les afficher, alors des jeux...

Par contre sur *Amiga*, on trouve des jeux en mode HAM (et pas HOM, à moins qu'une certaine marque de slip...) c'est-à-dire en 4 096 couleurs (*Pionneer Plague*).

L'*Apple II GS*, à vous entendre, il n'y a pas mieux (ha si, pour le prix il y a le *ST*). Ce n'est qu'un 16 bits (et pas 16-32 bits) et ses performances graphiques ne valent pas celles du *ST* (sauf pour le nombre de couleurs) aussi je m'étonne lorsque je lis que « les jeux sortant sur l'*Amiga* et le *GS* laissent un léger avantage à ce dernier ». Vous avez des actions chez *Apple* ou bien c'est le contraire.

Que vient faire un *Mac* dans vos pages ? Il joue peu, nettement moins qu'un *PC*, et vu son prix... alors pitié, le *Mac*, on s'en fout.

On subit déjà votre confrère *SVM* et ses œillères *MAC-IBM*.

Du journalisme, que diable, du journalisme.

Robin de Kat, Sanguinet

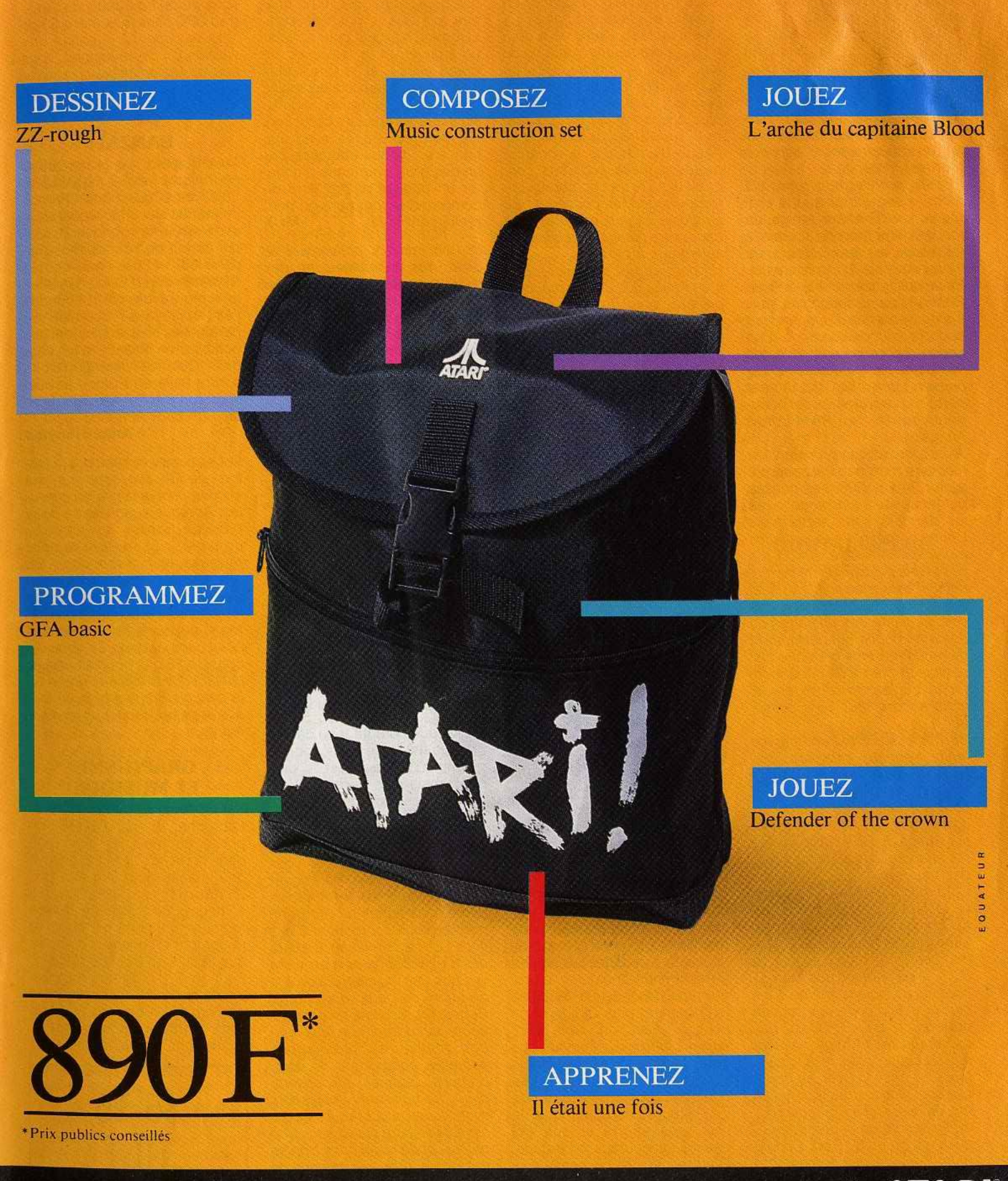
Je vais répondre point par point aux différentes critiques de cette intéressante lettre. Il faut dire, comme nous l'avions déjà signalé dans le Forum du Tilt *62, que les opinions exprimées dans le Guide 1989 étaient volontairement engagées, d'où un déséquilibre certain entre les opinions sur les différentes machines en fonction des goûts propres des testeurs. Je possède personnellement* Atari ST *et* Amiga *et chacune d'elles m'apporte satisfaction et grincements de dents dans des domaines différents.*

Tout d'abord, je ne pense pas être, tout comme la plupart des journalistes de Tilt *d'ailleurs, un « tapoteur Basic » du dimanche. Je pratique l'assembleur à bon niveau, d'autres le C ou le Pascal. En ce qui concerne l'entrelacement, le clignotement est source de fatigue visuelle rapide et intense. Certes le nouveau « chip set » apportera un meilleur confort d'utilisation, mais il n'était pas disponible au moment de l'article. Quant à comparer les capacités graphiques de l'*Amiga *à celle du* Mac II*, cela tient soit de l'aveuglement soit du manque d'information. La dernière carte graphique pour* Mac II *(Nuvista) permet d'afficher une résolution de 1024 × 1024 points avec 16 millions de couleurs simultanément à l'écran. Certes, le prix est en rapport mais les performances sont sans commune mesure avec celle de l'*Amiga*.*

Le système multitâche, s'il n'est pas inutile, ne peut pas être pleinement exploité sur un Amiga 500 *du fait du manque de mémoire. De plus, rappelons une évidence : comme il n'y a qu'un seul processeur, les différentes tâches sont en fait gérées de manière successive selon le mode des interruptions, chaque programme s'exécutant plus lentement que s'il était seul. Il n'en va pas de même sur les ordinateurs à processeurs parallèles qui sont les seuls à être des multitâches au sens strict du terme.*

*La capacité de stockage utile des disquettes est bien de 855 Ko (il suffit de formater une disquette pour s'en rendre compte). Toujours au sujet du lecteur de disquette, il est vrai que mon article n'était pas suffisamment clair. Le lecteur lui-même dispose de temps d'accès corrects. Par contre, le système de gestion adopté le ralentit de manière importante. Pour l'utilisateur, le résultat est le même : L'*Amiga *est bien le 16-32 bit le plus lent dans les opérations sur disque. L'absence de bureau ROM ne*

ATARI ST BAG : 6 logiciels pour découvrir tout le génie du 520 ST.



ATARI. LE FASCINANT POUVOIR DE LA CRÉATION. ATARI

serait pas en effet un problème majeur s'il ne fallait pas 70 secondes pour accéder au CLI à partir de la disquette Worckbench d'origine ! De plus, s'il est vrai que la recopie des commandes en RAM dispense d'un second lecteur dans certains cas, il ne faut pas oublier que le moindre reset oblige à tout recommencer.

Il est parfaitement possible d'écrire sur une disquette protégée, sur ST *et sur* Amiga. *Je me garderai bien de fournir la méthode, les producteurs de virus en seraient trop contents.*

En ce qui concerne les 40 % de RAM pris par le second lecteur, il s'agit en effet d'une énorme coquille d'impression. Il n'en reste pas moins vrai que les 40 Ko pris par le second lecteur peuvent perturber gravement certains programmes qui occupent toute la RAM d'un Amiga 500.

Je persiste et signe : l'extension mémoire n'est pas transparente sur un Amiga 500. *Les choses ont tendance à s'arranger avec les derniers softs sortis mais* Ultima IV *(qui n'a que quelques mois) est injouable si l'on n'a pas pris la précaution de déconnecter l'extension soit physiquement, soit, mieux encore, par soft, (il existe des utilitaires du domaine public qui permettent de reconfigurer la mémoire disponible et même de déconnecter le ou les drives externes, mais encore faut-il les posséder !).*

Certes le Basic est un langage limité (encore que les derniers...) mais la très grande majorité des programmeurs ont pourtant fait leurs premières armes sur lui. Aussi, l'arrivée sur Amiga *du GFA Basic (qui se fait attendre) risque de faire bien des heureux.*

Côté musique, Atari ST *et* Mac *se taillent la part du lion. Francis Mandin, directeur de* Music Land, *un des haut-lieu de l'informatique musicale, estime à 80 % la pénétration des* Atari ST *chez les musiciens, même si les plus grands d'entre eux ont une préférence pour le* Mac. *Les capacités de l'*Amiga *ne sont pas en cause, mais les logiciels que l'on peut trouver en boutique sont plus restreints, c'est un fait. Je laisserai à François Hermelin le soin de soutenir le* GS *qui n'est qu'un 8-16 bit. Cependant, il est vrai que bon nombre de jeux sur* Amiga *n'utilisent que seize couleurs pour gagner en rapidité et place mémoire.*

Quant au Mac, *Apple ne le définit pas comme une machine de jeu, c'est le moins que l'on puisse dire ! N'oublions pas pourtant que la logithèque la plus phénoménale en quantité est toujours détenue par l'*Apple II, *machine à vocation professionnelle pour ses concepteurs. De très nombreux utilisateurs de* Mac *possèdent un ou plusieurs jeux et il n'est pas dans notre habitude de faire des sélections arbitraires.*

Un dernier mot en conclusion : mon Amiga 500 *est ma machine préférée pour les jeux (surtout d'action). Mais quand je veux programmer ou utiliser un logiciel « sérieux », je passe sur* Atari ST ! *Je ne suis d'ailleurs pas le seul dans ce cas, loin de là. Un programmeur de chez* Ubi *m'a même confié qu'il effectuait toute la phase de programmation des jeux* Amiga *sur* ST.

*L'*Amiga 500 *est sans aucun doute la meilleure machine de jeux actuelle mais ses défauts en limitent l'usage pour une utilisation professionnelle. Mieux vaut alors, dans ce dernier cas, vous tourner vers l'*Amiga 2000, *qui, lui, répond parfaitement à ce type de besoin.*

Jacques Harbonn

CONTRIBUTION AU DÉBAT

Je tiens tout d'abord à vous féliciter car votre revue est vraiment géniale (merci ! NDLR). J'ai lu avec beaucoup d'intérêt votre dossier sur le piratage et je me permets de vous transmettre mon avis quant à ce sujet. Je possède trois originaux (*Out Run*, *Gauntlet II* et *Carrier Command*) et environ une trentaine de copies pirates (je les utilise toutes). J'ai reçu une version pirate d'*Out Run* dernièrement et celle-ci m'apporte de nouveaux avantages par rapport à ma version originale : le programme possède un fast-load (chargement plus rapide et on peut y jouer en semi-plein-écran). Je trouve décevant que cette version soit plus agréable que celle que j'ai payée 200 francs, ceci pour dire que les éditeurs pourraient faire de plus gros efforts et que cet exemple encourage le piratage. D'autre part, je ne pense pas que le piratage défavorise tant que cela l'achat des jeux : chaque fois que je possède suffisamment d'argent pour acheter un logiciel, je le fais avec un grand plaisir, et le ferais plus souvent si les jeux étaient moins chers. Enfin, je trouve inadmissible que les éditeurs osent vendre des jeux édités avec une notice en langue étangère, car un des gros avantages d'acheter un original devrait être de comprendre comment on peut réellement jouer.

Mr X

Si l'on faire objectivement le bilan des avantages et des inconvénients du piratage pour l'utilisateur, il faut aussi tenir compte des virus fréquemment transmis par des disquettes piratées ! Contrairement à ce que vous affirmez, nombre de grands distributeurs font l'effort de traduire les notices des logiciels qu'ils importent. Ces efforts ne sont récompensés ni par ceux qui pratiquent l'import parallèle, ni par ceux qui s'adonnent au piratage. Quant aux conséquences à long terme du piratage sur l'édition de logiciel, on les imagine aisément.

L'AVENTURE PROGRAMMÉE

J'ai quinze ans et demi et je suis passionné par les logiciels d'aventure. Mon rêve serait d'en faire un mais je ne connais rien en langage. Je trouve absurde ce défi entre l'*Atari ST* et l'*Amiga* ; possédant un *ST*, je trouve que compte tenu de son prix, c'est une très bonne machine. L'*Amiga* est le plus cher, mais plus performant. A chacun ses moyens !

Eric Barotte.

Créer un jeu d'aventure est une aventure en soi, mais si vous désirez éviter d'avoir à traquer les bugs dans d'interminables dédales de lignes de programmes en vous accrochant à des lianes de papier-listing, il existe des moyens simples d'arriver à vos fins : les logiciels d'aide à la création de jeux d'aventure. Certes, les résultats seront sans doute loin d'atteindre le niveau des meilleures réalisations actuelles comportant de nombreuses routines en assembleur, de puissants analyseurs syntaxiques, etc. Mais il est possible de se faire plaisir sans trop galérer et de roder sans trop se casser la tête ses talents de créateurs de jeux. Reportez-vous au test de Jade *sur* Amstrad CPC *dans le numéro 58 de* Tilt, *en page 72. Il existe une version ST de ce logiciel. Vous pouvez également vous reporter au test de STOS dans le numéro n° 62.*

BANZAÏ !

Tout d'abord, un grand bravo pour votre revue magnifique. Voici mes questions. Primo : j'aimerais savoir pourquoi vous avez arrêté la rubrique *Banzaï* qui parlait des cartouches disponibles et des nouveautés *Nintendo-Sega*. Et si vous allez la remettre bientôt. Secundo : j'aimerais savoir combien de cartouches *Nintendo* seront disponibles en France d'ici sept mois. Quant la *Nintendo* 16 bits sortira-t-elle en France et quel sera son prix ? Allez-vous faire un *Tilt-« bis » Nintendo-Sega* ?

Anne Honyme

Vous pourrez constater à la lecture de Tilt *que nous n'avons aucunement délaissé les consoles. Après la suppression de la rubrique* Banzaï, *les jeux sur console ont naturellement retrouvé leur place dans les diverses rubriques du journal aux côtés des programmes de jeu destinés aux autres ordinateurs, auxquels ils sont en tout point comparables. La nouvelle console 16 bits pourrait arriver plus tôt que prévu en Europe où la console 8 bits a bien du mal à s'imposer face aux ordinateurs.*

GRAPHISME ET MUSIQUE

Salut ! je me présente : Hacène Labrèche, 15 ans. J'ai été graphiste du mois de juin 1988 dans ta revue (...) Je t'ai envoyé des images dont une m'a pris 25 heures et une autre 15 heures de travail (je réalise toujours tout point par point) et je compte en envoyer d'autres que je suis en train de réaliser. Peut-on être plusieurs fois graphiste du mois ? Il ne s'agit pas de gagner un cadeau mais de voir son travail récompensé. Au moins, une image dont on est

content ne reste pas dans l'ombre.
J'ai l'intention d'apprendre à programmer et je pensais me mettre au *GFA 3.0*. Ce langage est-il assez puissant pour réaliser, avec de l'expérience, des jeux intéressants ? Peut-il gérer de façon satisfaisante des animations et des analyseurs syntaxiques ? Peut-on facilement reprendre avec un tel langage des dessins et des musiques réalisées avec des programmes tels que *Art Director* et *Notator* pour les introduire dans un logiciel de jeu ou dans une démonstration ? Si oui, pourrait-on publier un tel programme ? Si le *GFA Basic* ne répond pas à mes exigences, peux-tu m'en proposer un autre ?
J'ai l'intention de faire de la musique et, à cet effet, je compte m'acheter un *Roland D 10* ou un *Yamaha DX II*. Seulement, voilà mes problèmes : des logiciels performants, tels que *Notator* ou *Pro 24 3.0*, utilisent tous ou presque un mégaoctet de mémoire vive. Il me faudrait donc une extension. Qui pourrait m'en installer une à un prix si possible inférieur à 1 000 F ? Sinon, j'ai entendu parler maintes fois d'un nouvel *Atari* : le *E.S.T.* Peux-tu me parler de lui, de sa date de mise en vente ?

Hacène Labrèche

Rien ne s'oppose à ce que vous soyez plusieurs fois « graphiste du mois », si ce n'est l'âpreté de la compétition entre graphistes ! Le GFA 3.0 *convient tout à fait à l'utilisation que vous souhaitez en faire.* STOS Game Creator, *testé dans le numéro 62 de* Tilt, *est une autre réponse possible à votre attente. Il est possible de reprendre des images réalisées avec* Art Director *sous* Basic GFA, *Moyennant l'écriture d'une petite routine de chargement. L'utilisation de morceaux de musique écrit avec* Notator *exigerait en revanche de périlleuses acrobaties de programmation : primo :* Notator *ne gère pas le processeur sonore du ST mais des synthétiseurs* MIDI *via la prise du même nom ; secundo : les fichiers d'évènements* MIDI *créés par* Notator *ne sont pas exploitables directement, il faut impérativement que le séquencer soit chargé en mémoire centrale.*
Les logiciels de musique que vous citez sont utilisables avec un 520 ST, *seule la longueur des morceaux pourra se ressentir du manque de mémoire. A moins d'être un mégalomane wagnérien, on peut en général se passer d'une extension mémoire. Quant à l'E.S.T., reportez-vous au Tilt journal de ce numéro.*

TILT, C'EST PLANANT...

La première fois, c'était en 1983, je crois, j'ai essayé et j'ai complètement décollé. J'ai continué le mois suivant et là, je ne pouvais plus m'en passer. Faute d'argent, l'année dernière, j'avais réussi à décrocher pendant quelques mois, mais cela ne dura pas. J'ai repris de plus belle. De plus, l'effet était de plus en plus fort au fur et à mesure que la formule s'améliorait. Eh oui, *Tilt* est et restera le seul magazine capable de générer de telles sensations de vertige ! (Damned ! NDLR). Mais venons en à l'objet de ma lettre. Je suis mordu de musique électronique et de tous les effets l'accompagnant. Or, je suis l'heureux possesseur d'un *Atari 520 ST*. Je me demandais s'il existait des logiciels d'échantillonnage plus abordables que l'*ADAP-1*. Je veux dire dans les 500 à 1 000 F. Je souhaiterais avoir un logiciel capable d'échantillonner et de jouer des échantillons à différentes fréquences, et de les couper dans tous les sens, etc. De plus, ex-possesseur d'un *C 64*, j'avais le logiciel *Rockmonitor 4* qui permettait d'avoir simultanément trois voies de musique et un rythme échantillonné (soit un élément de batterie, soit des voies, etc). Rêve-je ou de tels programmes existent-ils sur *520 ST* ? Je pense qu'n 16/32 bits devrait être au moins capable de cela. Dans le doute et l'ignorance, je m'en remets à T...

Laurent Haye

Que de questions pertinentes, je vous remercie de les avoir posées. L'Adap Soundtrack est, pour l'heure, une des Rolls de l'échantillonnage, ou plus exactement une Jaguar, ce qui n'est pas si mal. N'espérez pas retrouver la même qualité sonore (16 bits de qualification, 44,1 Khz de fréquence d'échantillonnage) et les mêmes fonctions (interpolation, travail graphique sur la courbe, pilotage par un instrument MIDI*) avec des échantillonneurs coûtant entre 500 et 1 000 F. Sur* ST, *vous pouvez utiliser* ST Replay *ou* Pro Sound Designer *qui valent tous deux moins de 1 000 F. Vous avez en outre parfaitement raison de souligner la qualité sonore du* C 64, *dont le « chip » égale celui du* ST. *L'intérêt du* ST *dans le domaine musical ne provient pas de sa qualité sonore (assez limitée, il faut le reconnaître) mais de son orientation MIDI : prise MIDI intégrée et logithèque MIDI très fournie. Dans ce domaine, cet ordinateur s'impose actuellement comme un nouveau standard. A mon tour de vous poser une question : pourquoi, dans votre cas, ne pas acheter d'occasion un classique échantillonneur MIDI plutôt qu'un programme et une interface d'échantillonnage pour votre ST ? Etes-vous certains que l'ordinateur vous apportera quelque chose de plus ? N'oubliez pas que vous pourrez piloter votre échantillonnage MIDI depuis votre ST, avec un logiciel-sequencer...*

MICRO-TAOISME

Ayant lu avec bonheur votre numéro de novembre, j'ai été très intéressé par un article de la rubrique *« Tam Tam Soft »* qui parlait de la T.A.O. (traduction assistée par ordinateur). J'aimerais prendre contact avec la société ou les personnes qui développent cette application sur *Macintosh*. Mais ayant lu et relu votre article plusieurs fois, il fallut me rendre à l'évidence : l'adresse manquait cruellement.

Laurence Caparroy

L'adresse manquait, certes, mais vous auriez pu l'obtenir en vous connectant au serveur MITRAD *sur lequel portait l'article. La voici donc : Gachot S.A., 26 bis, avenue de Paris, BP 14, 95230 Soisy-sous-Mont-Morency.*

CONSOLEZ-MOI...

Etant donné que je suis possesseur de la console *Sega*, est-ce une bonne idée de la vendre et d'acheter une console *Nintendo* ? Un ami est aussi intéressé par cette console. J'ai une question qui me trotte dans la tête et que tous les possesseurs de cette console *Nintendo* se posent : quand donc les jeux américains arriveront-ils en France ? Sont-ils disponibles ? Où peut-on se procurer *Ghosts Gobblins*, *1942* et *Commando*, de la firme *Capcom*, que vous avez déjà testés dans ce journal.

Sébastien.

Vous trouverez la réponse à votre première question en relisant les bancs d'essai des consoles Sega *et* Nintendo *(*Tilt*) n° 43, page 76 et n° 45, page 92). A la rigueur, si le cœur et le portefeuille vous en disent, vous pouvez acheter une console* Nintendo *afin de disposer des deux. Quant aux jeux, nous vous avons déjà signalé que la société* Bandaï-France *qui importe les produits* Nintendo *dans notre pays comptait n'en faire venir qu'une gamme très restreinte, ce qui explique certains retards, les softs nous étant assez souvent envoyés directement par les éditeurs étrangers. Les trois jeux que vous citez seront distribués en France au cours du premier semestre 1989,* Bandaï-France *dixit.*

DIGITALISEURS

Je vous écris pour avoir un renseignement sur les possibilités d'un digitaliseur avec un *Amiga 500*. Concrètement, qu'est ce qu'il est possible de faire ou de ne pas faire ? Quels appareils devrai-je adapter avec ? Quel est le prix d'un digitaliseur moyen ? Comment faire pour digitaliser ?

Frédéric Debuire.

Un digitaliseur se compose d'un logiciel et d'un boîtier qui se raccorde entre la source vidéo (caméra ou magnétoscope) et l'ordinateur. Il numérise les images provenant de la source en les transformant en une mosaïque de pixels. Les logiciels associés aux digitaliseurs peuvent compter un certain nombre de fonctions de modifications de l'image initiale : palette redéfinissable, effets spéciaux (solarisation, inversion de l'image, etc.), voire même quelques accessoires propres aux logiciels de dessin (brosses et loupes par exemple). On peut ensuite sauvegarder les images dans un format de fichier compatible avec des logiciels de création graphique afin de les retravailler. Les prix sont variables selon les performances du produit mais descendent rarement au-dessous de 2 000 F.

ATARI ST

FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES+CLEVER
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL
ACTION ST 195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR
+3D GALAX+TRAILBLAIZER
ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+GAUNTLET+METROCROSS
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
+DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD 88 +FROSBYTE
+MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE
MISSION+SECONDS OUT

NOUVEAUTES

AAARGH 185F
AIRBORNE RANGER 249F
ALTERNA WORLD GAME 175F
ARMALYTE 199F
ARTURA 185F
A.T.F. 225F
AQUAVENTURA 225F
ASTAROTH 185F
BAILISTIX 195F
BARBARIAN 2 185F
BAT 249F
BIOCHALLENGE 195F
BILLIARD SIMULATOR 199F
BISMARCK 235F
BUTCHER HILL 199F
CALIFORNIA GAMES 195F
CAPTAIN SIZZ 149F
CHARLIE CHAPLIN 195F
CHAOS STRIKES BACK 185F
CIRCUS GAMES 235F
COBRA 2 195F
COSMIC PIRATES 199F
CUSTODIAN 199F
CYBERNOID 2 249F
DRAGON NINJA 199F
DUEL 225F
DUGGER 195F
DYTER 07 199F
EXOLON 185F
EXPLORA 2 375F
FEDER. OF FREE TRAD. 285F
F 16 COMBAT PILOT 235F
FALCON AT 235F
FINAL ASSAULT 195F
FINAL COMMAND 215F
FRIGHT NIGHT 195F
FRONTIER 249F
FUSION 265F
GAME OVER 2 195F
GARRISON 2 185F
GARY LINE. HOT SHOT 195F
GARY L. SUPER SKILLS 185F
GHOST AND GOBBLINS 195F
GRAFFITI MAN 195F
GUERILLA WARS 195F
HELL BENT 185F
HELL FIRE 195F
HERCULE 185F
I LUDICRUS 195F
I.O.U. 195F
INCREDIBLE SHRINKING SPHERE 249F
INTERNAT. RUGBY SIM. 199F
IRON LORD 215F
JUG 199F
KING OF CHICAGO 249F
LED STORM 199F
LES PORTES DU TEMPS 345F
LORDS OF RISING SUN 199F
MARS COPS 225F
MAUPITI ISLAND 249F
MAY DAY SQUAD 195F
MECHANIC WARRIORS 249F
MOTOR MASSACRE 185F
NECRON 249F
NIGHT HUNTER 159F
NIL DIEU VIVANT 299F
NORTH AND SOUTH 245F
OUT RUN US SPECIAL 199F
PAC LAND 185F
PAPER BOY 185F
PARANOIA COMPLEX 199F
PHANTHOM FIGHTER 249F
PIRATES 225F
POOL OF RADIANCE 249F
PRISON 195F
PUFFY'S SAGA 159F
REALM OF THE TROLLS 195F

NOUVEAUTES

ROADBLASTERS 185F
ROCKET RANGER 275F
ROY OF THE ROVERS 199F
SARCOPHASER 149F
SAVAGE 199F
SHOOT'EM UP CONST. KIT 225F
SKATE BALL 159F
SPACE BALL 199F
SPACE HARRIER 2 185F
STARBLAZE 199F
STARSHIP 145F
SQWICK 195F
STARBALL 195F
STORM LORD 185F
STORMTROOPER 225F
SUPERMAN 245F
TERRIFIC LAND 195F
THE DEEP 199F
THE GAMES SUMMER 199F
THE GAMES WINTER 195F
THE KRISTAL 285F
THE LAST NINJA 2 185F
THEXDER 245F
THE MUNSTERS 199F
THE PRESIDENT IS MISS. 245F
THE TEMPLE OF THE FLY.. 275F
THE THREE STOOGES 295F
TIGER ROAD 195F
TINTIN SUR LA LUNE 245F
TIME SCANNER 249F
TITAN 249F
TRIVIAL PURSUIT
NOUVELLE GENERATION 195F
TT RACER 245F
ULTIMATE GOLF 195F
ULTIMA V 235F
VENOM STRIKE'S BACK 145F
VERMINATOR 225F
WANDERER 185F
WAR IN MIDDLE EARTH 249F
WEC LE MANS 199F
WEIRD DREAMS 235F
WAR GAME CONST SET 245F
ZAC MAC CRACKEN 249F
ZANY GOLF 235F
ZOOM 195F

944 TURBO CUP 245F
1943 185F
ACTION SERVICE 225F
AFTER BURNER 249F
ARKANOID 2 185F
BAAL 195F
BATMAN 195F
BIONIC COMMANDO 185F
BUBBLE BOBBLE 175F
COLOSSUSCHESS 235F
CRAZY CARS 2 249F
CYBERNOID 185F
DALEY'S THOMPSON'S
OLYMPIQUE CHALLENGE 185F
DEGAS ELITE 225F
DOUBLE DRAGON 195F
DRILLER 185F
DUNGEON MASTER 245F
ELEMENTHAL 199F
ELITE 225F
EMMANUELLE 220F
FLYING SHARK 199F
FOOTBALL MANAGER 2 185F
GALACTIC CONQUEROR 249F
GAUNTLET 2 195F
G.I.G.N OPERAT. JUPITER 185F
GUNSHIP 245F
HEROES OF THE LANCE 225F
HOT BALL 225F
IRON TRACKERS 220F
INTERNATION. KARATE + 185F
KARATE KID 2 155F
KENNEDY APPROACH 225F
LA QUETE DE L'OISEAU 245F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD 225F
LOMBARD RAC RALLY 195F
MANHATTAN DEALERS 199F
MANOIR DE MORTEVILLE 175F
MAXI BOURSE 210F
MENACE 225F
MEURTRES A VENISE 245F
MINIGOLF 199F
NEBULUS 185F
OPERATION WOLF 195F
OUT RUN 195F
PAC MANIA 195F
POWERDROME 225F
PURPLE SATURN DAY 235F
RAMBO 3 185F
RETURN TO THE JEDI 195F
ROBOCOP 199F
R TYPE 235F
SCRABBLE 225F
SPACE HARRIER 225F

SPEEDBALL 245F
STAC 385F
STARGLIDER 2 225F
STARRAY 195F
SUPER HANG ON 145F
STREETFIGHTER 195F
TECHNOCOP 199F
THUNDERBLADE 199F
THE ELIMINATOR 185F
TIMES OF LORE 225F
UNIV.MIL.SIMULATOR 225F
VICTORY ROAD 185F
VIRUS 195F

SPECIAL ANNIVERSAIRE
ATARI ST 95F

DESOLATOR
MAD MIX
WHERE TIME STOOD STILL
ZYNAPS
LEVIATHAN
INDIANA JONES

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD 109F
Manette Speed King 109F
Amstrad
4 Disq. vierges CPC 99F
ST Amiga
10 Disquettes 3,5 DF,DD 119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD 99F
Manette KONIX PC. 195F
ManetteKONIX+Carte 295F

PC compatibles

EPYX ON PC 2 195F
+WORLD GAMES+IMPOSSIB.MIS
+STREET SPORT BASKET
COMPILATION UBI 275F
+ZOMBI+NECROMANCIEN
+MASQUE PLUS
PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
+ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTES

688 SUB MARINE 245F
ARKANOID 2 185F
BAD CAT 235F
BARBARIAN 185F
BATMAN 195F
BATTLECHESS 245F
BILLIARD SIMULATOR 249F
CARRIER COMMAND 225F
CIRCUS GAMES 235F
CRAZY CARS 2 249F
CRUCIAL TEST 220F
DAKAR 89 220F
DALEY THOMPSON "S
OLYMPIQUE CHALLENGE 195F
F16 COMBAT PILOT 235F
FINAL ASSAULT 195F
GARY LINE. HOT SHOT 185F
INTERNAT. KARATE + 245F
KARATE KID 2 245F
LEGEND BLACK SILVER 249F
LEGEND OF THE SWORLD 185F
LED STORM 249F
LOMBARD RAC RALLY 245F
LORDS OF RISING SUN 249F
MAD SHOW 245F
MEURTRE A VENISE 245F
MICROPROSE SOCCER 245F
MINIGOLF 199F
NEBULUS 195F
NIL DIEU VIVANT 299F
NORTH AND SOUTH 245F
OPERATION WOLF 195F
POOL OF RADIENCE 225F
RAMBO 3 185F
REALM OF THE TROLLS 199F
RED STORM RISING 235F
ROBOCOP 199F
SERVE AND VOLLEY 235F
SIDE ARMS 225F
SPEED BALL 245F
STARGLIDER 2 249F
STAR TREK 245F
STARRAY 245F
STARWARS 195F
TECHNOCOP 195F
THE DEEP 199F
THE LAST NINJA 2 185F
THE TEMPLE OF THE FLY. 275F
THUNDERBLADE 249F

NOUVEAUTES

TIGER ROAD 245F
TIMES OF LORE 245F
TINTIN SUR LA LUNE 295F
TITAN 249F
TT RACER 235F
ULTIMATE GOLF 195F
VICTORY ROAD 185F
WAR IN MIDDLE EARTH 249F
WEIRD DREAMS 249F
WEC LE MANS 199F
ZAC MAC CRACKEN 249F
ZANY GOLF 235F

944 TURBO CUP 245F
A 320 195F
ACTION SERVICE 195F
CALIFORNIA GAMES 195F
DOUBLE DRAGON 195F
EMMANUELLE 220F
F15 STRIKE EAGLE 185F
F19 STEALTH FIGHTER 385F
FALCON AT 445F
FLIGHT SIMULATOR 3 475F
FOOTBALL MANAGER 2 195F
GAME OVER 2 195F
GALACTIC CONQUEROR 249F
GAUNTLET 185F
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER 285F
HEROES OF THE LANCE 225F
L'ARCHE CAPIT. BLOOD 249F
LA QUETE DE L'OISEAU . 245F
LE MANOIR DE MORTEV. 249F
ROCKET RANGER 245F
THE GAMES SUMMER ED. 225F
ULTIMA V 225F
ZONE 220F

SPECIAL ANNIVERSAIRE
PC COMPATIBLES 95F

BIONIC COMMANDO
STREET SPORT SOCCER
SOLOMON'S KEY
TRANTOR
ACE OF ACES

AMIGA

AMIGA GOLD HITS 249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN
GAMES+CLEVER AND SMART
+ VAMPIRE'S EMPIRE
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
+DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS
+SUICIDE MISSION+SECONDS
OUT+FROST BYTE

1943 225F
4X4 OFF ROAD RACING 225F
AFTERBURNER 249F
AQUAVENTURA 235F
ARMALYTE 199F
ASTAROTH 195F
BAAL 185F
BAILISTIX 195F
BATMAN 245F
BATLLE CHESS 245F
BILLIARD SIMULATOR 249F
BIOCHALLENGE 195F
BOMBUZAL 249F
BUTCHER HILL 199F
CAPTAIN SIZZ 145F
COSMIC PIRATES 195F
CUSTODIAN 199F
CRAZY CARS 2 249F
CYBERNOID 225F
DAKAR 89 220F
DAME GRAND MAITRE 489F
DENARIS 199F
DRAGON NINJA 249F
DRAGONSLAYER 299F
EMMANUELLE 220F
F16 COMBAT PILOT 245F
FALCON AT 295F
FEDERATION OF FREE. 275F
FINAL ASSAULT 195F
FUSION 245F
GARY L. HOT SHOT 195F
GAUNTLET 2 245F
GOLD RUNNER 2 225F
GHOST AND GOBBLINS 245F
GUERRILLA WARS 225F
HEROES OF THE LANCE 225F

NOUVEAUTES

I.O.U 195F
IRON TRACKERS 220F
JUG 195F
LED STORM 199F
LES PORTES DU TEMPS 345F
LOMBARD RAC RALLY 245F
MAUPITI ISLAND 235F
NECRON 249F
MICKEY MOUSE 199F
NIL DIEU VIVANT 299F
NORTH AND SOUTH 295F
PARANOIA COMPLEX 199F
PIONNER PLAGUE 245F
POWERDROME 245F
PRISON 199F
PROSPECTOR 199F
RAMBO 3 225F
REALM OF THE TROLLS 245F
ROBOCOP 249F
SAVAGE 199F
SCRABBLE 245F
SHOOT "EM UP CONT. 225F
SKRULL 225F
SPACE HARRIER 225F
SPACE BALL 249F
STARBALL 249F
STREETSPORTS BASK .195F
SUPERMAN 245F
TEENAGEQUEEN 199F
THE DEEP 199F
THE ELIMINATOR 225F
THE GAMES WINTER 195F
THE KRISTAL 285F
THE LAST NINJA 2 195F
TINTIN SUR LA LUNE 285F
TIGER ROAD 245F
TITAN 249F
ULTIMATE GOLF 195F
VERMINATOR 225F
VICTORY ROAD 225F
WAR IN MIDDLE EARTH 249F
WEC LE MANS 249F
ZAC MAC CRACKEN 249F

944 TURBO CUP 245F
ACTION SERVICE 285F
ARKANOID 2 235F
CALIFORNIA GAMES 225F
DALEY THOMPSON'S
OLYMPIQUE CHALL. 225F
DOUBLE DRAGON 195F
DRILLER 225F
DUNGEON MASTER 225F
ELITE 245F
GALACTIC CONQUER. 249F
G.I.G.N. OP.JUPITER 225F
INTERCEPTOR 249F
JEANNE D'ARC 285F
L'ARCHE CAP. BLOOD 295F
LA QUETE DE L'OISEAU 299F
MANHATTAN DEALERS 249F
MEURTRES A VENISE 285F
MINIGOLF 199F
OPERATION WOLF 245F
OUT RUN 225F
PAC MANIA 195F
PURPLE SATURN DAY 235F
RETURN OF THE JEDI 195F
ROAD BLASTERS 225F
ROCKET RANGER 309F
ROGER RABBIT 235F
SIDE ARMS 225F
STARGLIDER 2 225F
STARRAY 245F
STREET FIGHTER 195F
THUNDERBLADE 249F
UMS 245F

SPECTRUM

GAME SET AND MATCH 2 149F
HISTORY IN THE MAKING 249F
OCEAN DYNAMITE 149F
LES BEST DE US GOLD 149F
TAITO COIN OP COLLEC. 129F
KARATE ACE 115F
GOLD SILVER BRONZE 145F
ELITE 6 PACK N°3 95F
ARCADE ACTION 119F
LA COLLECTION KONAMI 119F
TOP TEN COLLECTION 99F
GEANTS D'ARCADE 119F
LES TRESORS USG 115F
BEST OF ELITE 2 95F
GAME SET AND MATCH 129F
THEY SOLD A MILLION 3 95F

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA.



Reglement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 -ATARI-ST - AMIGA



Un ennemi dodu reste un ennemi dangereux. Méfiance !

Savage

Les héros barbares sont pris dans la tourmente d'une inflation inexorable. Sauvage, le dernier né de ces Rambos de l'écran, évolue dans un monde dont la splendeur masque des périls mortels.



Du labyrinthe menaçant...



Des monstres improbables.



... surgissent des dragons.



Des squelettes inquiétants.



Un décor d'une sinistre beauté.

Ce superbe jeu d'action/aventure, déjà disponible sur *CPC*, retrace les tribulations de Sauvage, l'archétype même du héros de l'Heroic Fantasy. Une sourde haine hante le cœur de Sauvage, ses amis les plus chers ont été faits prisonniers par une puissante force occulte. Il ne compte plus les jours passés à sillonner le pays à la recherche d'un indice capable de le mettre sur la bonne voie. Avec la patience du chasseur expérimenté, il a guetté le moindre signe, évalué la plus petite rumeur, questionné tous les renégats du pays. Et finalement, au moment où tout espoir s'envolait, une piste ! Et quand Sauvage découvre un fragile fil d'Ariane, il ne le perd jamais. Maintenant, sa longue quête touche à sa fin, l'entrée du donjon que ce vieux berger lui a indiqué est en vue. Toute la rage volontairement contenue explose dans la poitrine de Sauvage, sa main se porte instinctivement à sa ceinture pour ôter sa formidable hache. Les traits de son visage se durcissent, tous les muscles de son corps sont tendus, la terrible machine à tuer qu'est Sauvage est prête.



La Vallée de la Mort !



Pas engageant, le copain !



Plutôt effrayants, ceux-là !



Et l'haleine fétide, en plus !

Il lui faudra pourtant tempérer son ardeur et son audace, les dangers que cache cet antre du mal sont nombreux et il aura besoin de toute sa lucidité pour les déjouer. Dès le franchissement de l'entrée, Sauvage sait à quoi il a affaire : « Un labyrinthe » murmure-t-il... l'aventure avec un aller simple est lancée, pour le retour... « On verra ! » marmonne Sauvage en attaquant le labyrinthe par le centre.

Conçu et programmé par Probe Software, ce logiciel possède tous les ingrédients qui font le succès du genre. Monstres fabuleux tels que des serpents, gnomes, chauves-souris, squelettes (et bien d'autres), des pièges diaboliques et des objets utiles pour la santé de Sauvage ou pour la suite de la quête, voilà qui résume grossièrement l'ensemble des dangers et découvertes que recèlent les donjons. Une fois hors des donjons, les problèmes vraiment sérieux commencent car vous entrez dans la Vallée de la Mort ! A ce stade, l'écran offre une vision en 3D sur un superbe décor. Les monstres y sont encore plus impressionnants comme, par exemple, les géants monolithes ou encore les fantômes. Bref, *Savage* promet d'être un programme bien alléchant pour un amateur d'émotions fortes ! Sa sortie sur *Amiga* est prévue pour février 89. Les versions *ST* et *PC* suivront. (Disquette Firebird / Probe Software pour *Amiga*.) D.B.

Weird Dreams

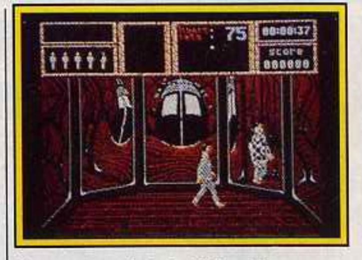
Un logiciel bizarre comme son titre : *Weird Dreams* dégage un onirisme profond. Graphisme étrange et couleurs pastel créent une ambiance qui métamorphose les plus beaux rêves en cauchemars. Époustouflant !

Tilt a découvert *Weird Dreams* la première fois au PCS (Personal Computer Show) de Londres. Intrigués, nous nous sommes longuement attardés devant l'écran de démonstration. Le personnage, pieds nus et vêtu d'un pyjama à damiers (très british, ce look... berk !) évoluait dans un décor fantasmagorique.

L'ensemble dégageait une impression à la fois dérangeante et fascinante. Etait-ce une adaptation outrancièrement revue et corrigée de « Alice au Pays des Merveilles » ? S'agissait-il du résultat des séances de psychanalyse du programmeur ?

En fait, nous n'étions pas si loin que ça de la vérité. *Weird Dreams* vous transporte dans l'univers oni-

rique de l'homme. Il faut bien dire que l'histoire commence mal pour le héros : blessé, son état comateux l'oblige à rester allongé dans un lit d'hôpital.
Tous ses organes vitaux fonctionnent au ralenti, enfin pratiquement tous car certaines régions de son cerveau présentent (sur l'encéphalogramme) des signes d'une intense activité.
Lentement, il glisse vers le monde de l'irréel et de l'irrationnel, le monde aux couleurs changeantes du subconscient ! Son esprit tourmenté forme la clef qui libère inexorablement ses cauchemars les plus tortueux.
Surprise et Terreur, le réel et l'irréel, impossible de faire la différence. Angoisse... peur... psychose des songes claustrophobiques, voilà ce que vous réserve *Weird Dreams*.
Votre « réveil » vous place dans un décor surréaliste digne de Magritte et de Dali, le cauchemar devient réalité !
Tous les objets et personnages de votre quotidien sortent de leurs rôles habituels pour devenir les miroirs de vos inhibitions, tout à la fois hostiles, grotesques, honteux... fourbes !
Les roses deviennent des plantes carnivores, vos jouets d'enfant reviennent des tréfonds de vos souvenirs sous la forme de créatures démoniaques !
Vous vivez ou revivez des scénarios fantasques et désarçonnants, les situations muent et changent constamment au gré de votre « promenade ». Ne cherchez pas à comprendre, c'est le monde des rêves, ils sont comme ça : impalpables.
Weird veut dire bizarre et vous allez être servi avec ce logiciel qui est annoncé comme un des meilleurs produits de l'année 89. A vous de résoudre tous les puzzles de cette aventure pour revenir sain et sauf (surtout sain) vers le monde réel. Pour finir ajoutons simplement que James Hutchby en est le concepteur et Herman Serrano, le graphiste. La sortie de *Weird Dreams*, programmé pour février 89, se fera sur *ST*, *Amiga* et *PC*. (Disquette Rainbird, pour *ST*.) Dany Boolauck


Est-ce un miroir intérieur ?

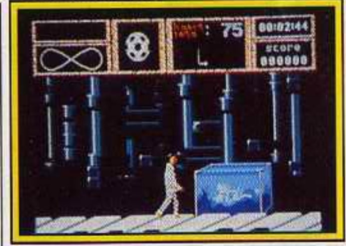

L'œil était dans la tombe...

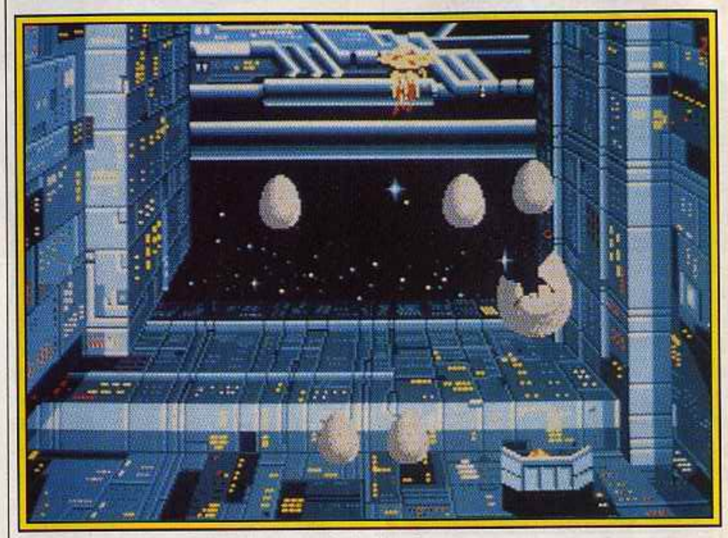

... et cahin-caha, ça va.



Dali, Giacometti et Rodin ont peut-être inspiré le graphiste.


La danse des touches.


Un cauchemar pour somnambules ?


Une station spatiale pour un jeu de ballon futuriste.

Spaceball

Cocktail bondissant à faire tourner les têtes, jeu d'action intense en trois dimensions, *Spaceball* va mettre bien des nerfs à l'épreuve !

Voici un autre produit des Studios de Minuit que *Tilt* se fait un plaisir de vous présenter en avant-première. C'est surtout l'originalité de ce jeu de balles qui nous a frappé. On y trouve un savant mélange de casse-briques, de bowling, de flipper et de space invaders ! Jeu d'action en 3D par excellence, *Spaceball* comporte huit niveaux aussi déroutants les uns que les autres. Le premier niveau nommé « spaceball » (comme le jeu), ressemble à un flipper avec à sa base, un trou. En cliquant sur les boutons de la souris, le joueur fait rebondir une balle grâce aux bandes latérales ayant des propriétés élastiques. La balle doit d'abord renverser les bâtons de dynamite ou les quilles puis les pousser vers le trou. Sachez que le tour ingurgite volontiers les balles maladroites !
Vous constaterez, au fil de la partie, l'originalité de chaque niveau. Citons, par exemple, le niveau nommé The Attack où la balle évolue verticalement en rebondissant sur un tapis roulant ! Des quilles ou des œufs posés sur le tapis roulant apparaissent à intervalles réguliers, à vous de viser juste avec la balle ! L'étonnement ▶


Ne pas rater la cible...

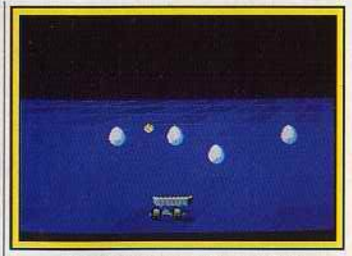


... et éviter les intrus.


Un bowling à rebonds...


... déformé par la perspective.


Cubes de glace et oies roses.


On marche sur des œufs !

continue quand on aborde le niveau nommé « The ice cubes ». Là, il s'agit bien d'un casse-briques en 3D. Le joueur contrôle la balle à l'aide d'une raquette et doit toucher des cubes de glace qui, une fois détruites, se transforment en oies roses ! Bon, stop ! Ca suffit ! Arrêtons là les confidences. Il vaut mieux ne pas dévoiler toutes les nombreuses surprises de ce jeu complet qui ne demande qu'à être commercialisé (ce qui ne saurait tarder). Pas de date de sortie, pas encore de label pour ce logiciel créé à l'aide du STOS. Mais *Tilt* ne manquera pas de vous informer sur le devenir de ce titre. (Disquette Les Studios de Minuit pour *Atari ST*.) D.B.

Tiger Road

Les arts martiaux, souvent traités pour eux-mêmes, sont ici, dans la plus pure tradition orientale, le moyen de faire triompher le bien du mal. Un spectacle prodigieux sur *Amiga*.

Qu'il fait bon vivre dans cette Chine médiévale où les habitants peuvent s'adonner, en toute quiétude, à l'art culinaire (célèbre depuis) ou se plonger dans les pensées profondes et sages de Confucius. Dans *Tiger Road*, une région, la plus paisible et prospère, nous intéresse plus particulièrement. Les gens y vivent heureux jusqu'au jour où un terrible individu nommé Ruy Ken O décide d'en devenir le maître suprême. Son règne, qu'il veut sans partage, le force à utiliser les formes de domination les plus extrêmes : la terreur et la violence. « Sa folce est immense et ses intentions amènent toujouls le désalloi et les pleuls dans les foyels » affirment les paysans. En effet, son armée pille, brûle et saccage tous les villages.
Pire, les enfants sont kidnappés, subissent ensuite un lavage de cerveau et sont finalement intégrés dans l'armée personnelle de Ruy. Fini les rires et les turbulences enfantines... plus de fessées à donner. C'en est trop pour les adultes ! Ne supportant pas de voir le malheur frapper de la sorte ses fidèles, Oh Rin, le maître du Temple, un sage, ordonne à son meilleur élève, Lee Wong, de libérer les enfants et sauver le peuple.


Combat de haut en bas.

Rien que ça ! Réponse de Lee Wong : « Je vainclai maitle ! » Déjà passé maître dans la pratique des arts martiaux, Lee Wong dispose également d'une veste magique qui lui permet de sauter et de voler



Un cadre orientalisant pour des supplices chinois.


Il faut passer la porte.


La salle des tortures ?


Un shire à abattre...


Cet endroit respire le danger.


... et un autre derrière.


Extravagance des décors.

et des armes spéciales (chaînes, serpents, etc.).
Sur votre *Amiga* chéri, la lutte de Lee Wong se traduit par la traversée de niveaux aux décors extrêmement variés et dotés d'un scrolling vertical ou horizontal. Le premier, par exemple, vous place, semble-t-il, à l'extérieur du palais de Ruy. Armé d'une hache qu'il manie avec dextérité, Lee se fraye un passage parmi les gardes armés d'épées ou de lances. Oups ! Dangereux, ces jets de lances ! Les combats sont fréquents et redoutables surtout quand on sait que les points de vies se perdent vite et qu'on dispose de cinq vies (seulement). Chaque niveau ou niveau intermédiaire possède des pièges bien spécifiques. Ainsi, le joueur a affaire à un garde lanceur de tonneaux ou encore doit éviter des trappes. Une des séquences les plus spectaculaires et difficiles se passe dans une salle où le sol est tapissé de pics acérés ! Lee doit sauter les innombrables statues sculptées dans la paroi et ainsi gravir pour atteindre la sortie suivante. Pendant toute la partie, le joueur tombe fréquemment sur des objets récupérables. De même, n'hésitez pas à briser cer-


Attention à l'empalement !


Des sauts périlleux !

tains vases ou autres récipients qui contiennent parfois des armes. Comme vous pouvez le constater la tâche s'annonce palpitante. Pour l'instant, il nous est impossible de vous donner un avis sur la jouabilité du logiciel. Toutefois, au vu de la préversion encore incomplète, nous pensons que *Tiger Road* fera le bonheur des Amigamaniacs. Déjà disponible sur *CPC* et *Spectrum*, *Tiger Road*, version *Amiga* ne devrait plus tarder à sortir sous le label Capcom.

Dany Boolauck

Grand Monster Slam

Tournoi de monstres, où, sur le green, s'affrontent elfes, orcs et gnomes. Une compétition inouïe, sublime, spectaculaire !

« Fantasy World », cela évoque le rêve, la magie, les monstres, les combats épiques. Malheureusement la connotation anglo-saxonne de ce mot n'a pas d'équivalent dans sa traduction française. Dans la micro-ludique, le monde dont il est question fait référence aux jeux de rôle (*Bard's Tale*) d'aventures (*Knigt Orc*), ou d'action (*Barbarian II*) où le joueur « rencontre » des personnages fantastiques. Jusqu'à aujourd'hui, les dieux-concepteurs nous avaient montré ces monstres, magiciens ou guerriers dans des situations de danger ou dans le cadre d'une passionnante histoire. Aussi, nous sommes à peu près certains que peu d'entre vous étaient au courant des grandes fêtes traditionnelles qui occupent le temps libre de ces créatures. « Mais oui, doit dire le lecteur..., que font-ils quand ils ne sont pas dans une de nos aventures ? » Tous les spécialistes de *Tilt* vous diront qu'au cours de leurs voyages dans ce monde parallèle, ils ont souvent été victimes d'un chômage technique aigu ! Eh oui ! Pas de monstres à affronter ni de magiciens à qui parler... le désert et le calme le plus total ! Ils étaient tous au Grand Monster Slam !
En effet, une fois par an, orcs, dragons, nains, elfes, magiciens, trolls, minotaures et j'en passe, se rencontrent pour la Grande Bataille des Espèces. Chaque race choisit un champion digne de les représenter dans cette compétition d'une importance capitale, garante de la paix entre les races. Monster Slam, l'épreuve, ressemble à un curieux mélange de tennis et football américain. Deux champions, chacun placé à un bout d'un terrain aussi grand qu'un court de tennis, s'affrontent dans un combat à la fois étrange et hilarant. Les compétiteurs doivent « shooter » (terme footballistique pour le coup de pied) dans des Beloms. Ces derniers sont de petites créatures en forme de boules dont l'unique fonction est de se faire botter l'arrière-train !
Pour gagner, les adversaires doivent envoyer tous les Beloms présents sur leur ligne de tir dans le camp adverse. Les joueurs adroits ne se contentent pas de cela, ils shootent en direction de leurs adversaires pour les renverser, leur faisant perdre ainsi quelques précieuses secondes. Le champion qui n'a plus de Beloms dans son camp doit se ruer vers la ligne de tir adverse, c'est le « home run », la course vers la victoire de ce premier tour. Eh oui ! nous avons bien dit premier tour, n'oubliez pas qu'il s'agit d'un tournoi. En fait, *Grand Slam Monster* comporte une série de matches éliminatoires, suivis de jeux intermédiaires ou « qualificatives ». Par exemple, la séquence de qualification où le joueur doit shooter dans les gueules béantes des six Faultons est particulièrement difficile. Le grand final n'a lieu qu'après neuf épreuves et les deux grands champions s'affrontent sous les vivats de la foule !
Grand Monster Slam est un produit d'une compagnie allemande nommé The Golden Goblins. La préversion que nous possédons est encore incomplète mais cela nous a suffi pour craquer devant l'excellente qualité de la réalisation. *The Golden Goblins*, retenez ce nom, fera sûrement parler de lui au moment de sa sortie (mars/avril) sur *Amiga*.
(Disquette The Golden Goblins pour *Amiga*.) D.B.



Un style de dessin insolite, surréaliste, très germanique


Coup de pied arrêté.


Les cibles semblent voraces.


Présentation des compétiteurs.

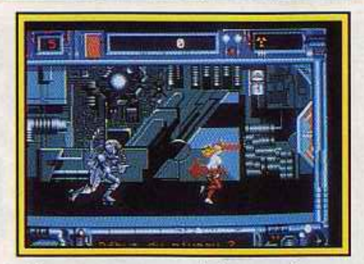

Ballons vivants et angoissés !


Le dragon tricherait-il ?

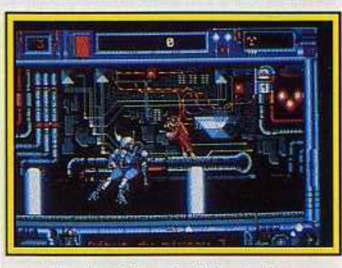




Une horde de créatures agressives peuple ce dédale inconnu.


Les amazones sont charmantes...


... mais à éviter absolument.


Exploration du labyrinthe.


Là, il faut attaquer !

Dedalus

Scénario prometteur pour une aventure intergalactique : une planète ignorée et des créatures des plus singulières.

Curieux, ce signal radio capté par les instruments de mon vaisseau spatial. Son origine : une planète inconnue située dans un espace qui borde la zone affiliée à la Fédération Intergalactique des Humanoïdes Lactifères. Curieuse aussi en elle-même cette planète, les

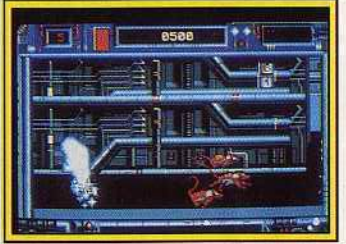

Le héros est en bien mauvaise posture avec un tel adversaire.



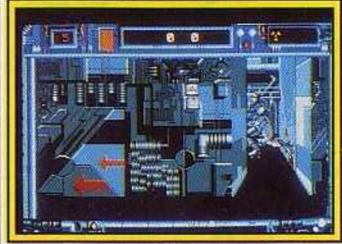
Voilà sûrement des gentils...


... mais bien nombreux !


Les combats font rage...

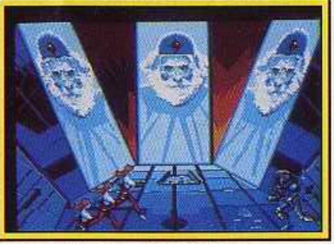

Un mauvais moment à passer.


Que vous avez de grandes dents !


... dans un édifice futuriste.

scanners n'y détectent qu'une unique construction ! Humm... les structeurs signalent également la présence en quantité importante de radioactivité interdisant toute incursion humaine. L'âge de l'édifice se compte en millions d'années, détail qui surprend quand on le voit la première fois sur les holo-écrans ! Il est indéniablement l'œuvre d'une civilisation de très haute technologie. L'image holographique pivote lentement sur elle-même, les ordinateurs du bord l'évaluent pendant que je la contemple, fasciné par son étrangeté. Les résultats de l'évaluation ne tardent pas... L'architecture de l'édifice démontre une volonté des créateurs pour interdire toute entrée ou... sortie.

« Fonction probable : Tombe, Prison, Sanctuaire sacré », voilà le verdict des machines. Reste à


Un tiercé diabolique.

savoir si il n'a pas une autre fonction non envisageable par un cerveau humain. Le métal dont est fait la bâtisse est inconnu mais autorise la téléportation... c'est déjà ça de gagné. Le sondeur léger qui est téléporté est aussitôt détruit ce qui révèle un système de défense efficace probablement géré par des ordinateurs qui fonctionnent encore ! Bon, les grands moyens sont de rigueur, c'est le moment de faire appel au services de mes robots les plus sophistiqués : les Nexus 6. Ces merveilles techniques sont capables de résister aux atmosphères contaminées par la radioactivité. Les seuls équipements dont ils ont besoin pour ce type de mission sont des désintégrateurs à protons et des patins à roulettes (le bâtiment est immense). Voilà, tous les éléments permettant de démarrer cette aventure/arcade sont mis en place.

Toute l'action se déroule dans un labyrinthe en 3D. Jeu entièrement animé, il comporte plus de 100 « pièces » et 400 portes ou directions différentes réparties sur trois niveaux. Vous disposez de cinq Nexus 6 pour réussir la mission et vous n'avez droit qu'à un robot à la fois. La première grande découverte du Nexus : le labyrinthe est

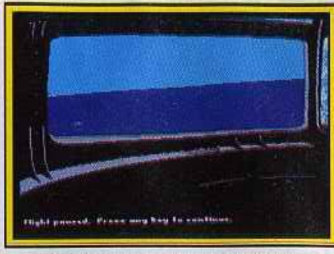
habité ! Des créatures venues de galaxies lointaines ont, au cours des millénaires, trouvé refuge ici. Il est fort probable que cette invasion a eu lieu bien après la disparition des bâtisseurs de ce formidable édifice. La plupart de ces créatures sont agressives et dangereuses. Certains habitants sont, toutefois, très amicaux comme par exemple les Zogs, petit peuple capable de vous aider. L'aspect aventure réside justement dans les dialogues que l'on peut entamer avec certains de ces êtres. Combats, dialogues, pièges, mystères, explorations, voilà qui résume bien l'ensemble de ce superbe jeu.
Développé par les Studios de Minuit, les créateurs de *Skateball*, *Dedalus*, va, en principe, être commercialisé sous le label Ubi (rien n'a été signé au moment où *Tilt* écrit ces lignes). Attention, la version définitive de *Dedalus* sortira vraisemblablement vers juin 89 et subira (peut-être) des modifications. Nous vous en reparlerons au moment de sa sortie. (Disquette Les Studios de Minuit pour *Atari ST*.) D.B.

Battlehawks 1942

Une spécialité américaine : la simulation historique. Ici, vous pouvez revivre les grands combats aériens de la bataille du Pacifique en 1942.

Ce logiciel signé Lucasfilm Games vous place dans la peau d'un pilote de chasse de la deuxième guerre mondiale. Cette simulation en 3D, très réaliste, permet de revivre les combats aéro-navals qui ont opposé l'armée américaine et japonaise dans le Pacifique. L'imposante et exhaustive documentation vous donne d'entrée la possibilité de choisir l'avion, la mission et le pays pour lequel vous désirez combattre. A l'aide des menus, vous avez accès aux différentes options qu'offre *Battlehawks*. Le point de passage obligatoire est évidemment les « Training Missions » (Missions d'entraînement). C'est à ce stade que le joueur apprend à maîtriser toutes les notions de pilotage et de combats aériens soigneusement décrits dans la documentation. Prenons une des quatre missions d'entraînements, l'interception, par exemple, et banzaï !
La page des menus fait place au cockpit. Aaahh ! Ça devient plus intéressant ! On retrouve les cadrans habituels des simulateurs de vols tels que l'altimètre, l'horizon artificiel, la vitesse ascensionnelle etc. Quelques manettes supplémentaires nous rappellent que nous sommes dans un avion de chasse comme, par exemple,

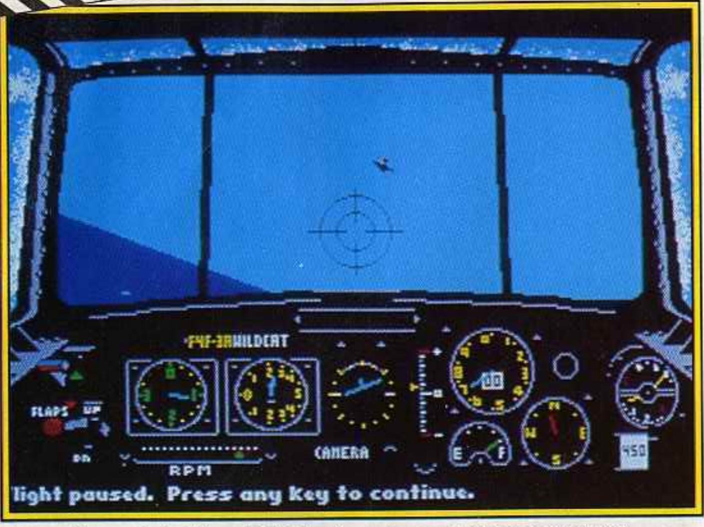




Intéressante vision latérale.



l'indicateur des munitions ou bombes disponibles. Un voyant attire tout de même l'attention, celui de la caméra. Un coup d'œil dans l'indispensable documentation et on nous y apprend que cette option permet d'enregistrer, pendant un certain temps, toutes vos évolutions. Le joueur peut, à tout moment de la mission, revoir ses ▶



En combat aérien, Battlehawks est un vrai simulateur de vol.

évolutions en vue cockpit ou hors-cockpit. Dans le dernier cas, le programme autorise une vision multi-angulaire ! Ceci fait, la simple pression d'une touche vous ramène à la mission.
Un entraînement au pilotage ne suffit pas pour briller dans Battehawks 1942, il faut également être rompu aux techniques de combats aériens. La documentation y consacre dix pages. Voilà de quoi réveiller votre fibre estudiantine ! Les missions effectuées dans des « conditions réelles » sont abordées dans la dernière ligne droite de votre formation. C'est là que le logiciel prend sa véritable dimension : une véritable remontée dans le temps pour revivre des temps héroïques !
Battlehawks 1942, déjà disponible aux USA depuis bientôt deux mois, ne sera commercialisé en France que vers février 89. La raison de ce décalage entre sa sortie américaine et française s'explique par les travaux de traduction du manuel. (PC et Compatibles)
Dany Boolauck

Fatal Error

Les Studios de Minuit frappent encore, et fort ! *Fatal Error*, un shoot-them-up spécial et spatial, est un jeu où, bien sûr, les erreurs sont fatales.

Derrière ce titre se cache un shoot-them-up sympathique, sans autre prétention que celui de distraire. A bord de votre vaisseau d'exploration, vous survolez le bouclier protecteur de la planète Titania. Cette dernière est située aux confins de la galaxie, colonisée en 6512 par les Vurls, des mutants originaires de la nébuleuse d'Orion. But de la mission : détruire la base des Vurls. Il vous faudra donc survoler le bouclier protecteur (phase en scrolling vertical) et tenter d'ouvrir les sas qui permettent de descendre à la surface de la planète pour continuer le combat (phase en scrolling horizontal).
La surface de Titania est représentée par six niveaux aux décors variés. Mais nous n'en sommes pas là, il faut d'abord parcourir le bouclier protecteur, fort bien défendu par des canons montés sur pivots. Méfiez-vous de ces énormes boules d'énergie qui s'échappent d'une série de gigantesques anneaux ! Décidément, l'accès aux sas n'est pas chose

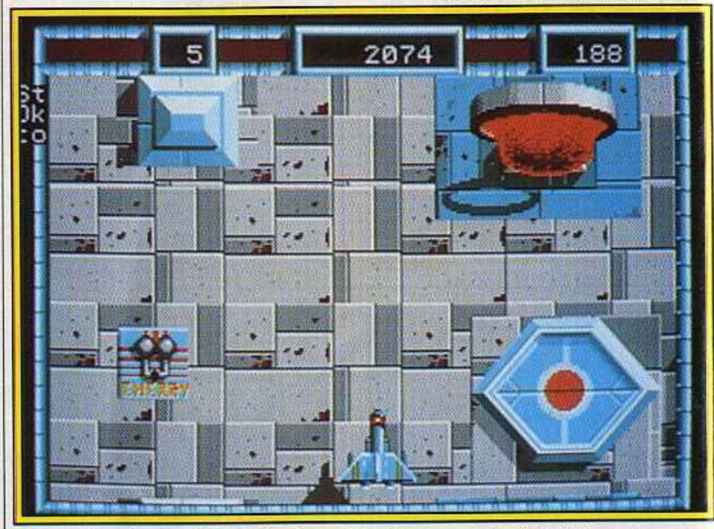

Rase-mottes sur Titania.

aisée avec tous ces robots, mines dérivantes, chars etc. L'ouverture de ces fameux sas se déclenche selon le score réalisé. A chaque planète atteinte, vous devez vaincre des vagues de vaisseaux aliens et chercher la base Vurl.


C'est parti pour une partie !

Dans l'état actuel de développement, le jeu est fort jouable. Mais la version définitive sera éventuellement sujette à des modifications. *Fatal Error* est une création du prolifique groupe nommé Les Studios de Minuit. Développé à l'aide du STOS (un utilitaire pour la création des jeux), ce logiciel n'a toujours pas de preneur chez les éditeurs, il intéresse Mandarin Software mais aucun accord n'a été encore signé. Avis aux amateurs ! Vous devez maintenant vous posez une question en voyant ces avant-premières des Studios de Minuit : mais qui sont-ils donc ces créateurs ? En fait, il s'agit d'une famille de passionnés de micro, un père et ses trois fils. Alain Fillion, le père, programme et supervise le développement des logiciels. Laurent, 20 ans, étudiant à l'Académie Charpentier, prépare son entrée aux Beaux-Arts. La création de jeux est un passe-temps pour lui, c'est le graphiste du groupe. Joël a 19 ans et passe actuellement un Bac littéraire. Il met au point les routines des programmes. Guillaume, 9 ans, le petit dernier, est le testeur attitré des jeux et ses conseils valent de l'or ! Quand on leur demande la signification du nom les Studios de Minuit, ils expliquent que tout leur temps libre est consacré à cette activité essentiellement nocturne. Des idées, ils en ont à en revendre et travaillent généralement sur plusieurs jeux à la fois. On sait déjà ce dont ils sont capables, rappelez-vous *Skateball*, création achetée par Ubi et *le Jeu du Roy* édité par FIL. (Disquette Les Studios de Minuit pour *ST*.)
D.B.


On vise les montagnes ?



Une planète bien défendue où le danger guette à tout instant.


Spectacle grandiose.

Des micros pour tous !

Vous qui possédez ou qui voudriez bien acquérir un *PC*, vous hésitez souvent à pénétrer dans des boutiques qui paraissent par trop destinées à ceux dont l'employeur règle les achats. Une nouvelle chaîne de magasins, originaire des U.S.A., devrait les inciter à plus de hardiesse. Elle se nomme *PC Warehouse* et prévoit l'ouverture de 30 points de vente en 1989. Plusieurs d'entre eux sont déjà opérationnels à Paris, Lille, Rennes, Marseille, Antibes

et Toulouse. La gamme de produits proposés, très ouverte, va du micro-ordinateur au logiciel en passant par les périphériques et les consommables (papier, disquettes, rubans, etc.). Ses marques de prédilection sont *Arche* et *Kenitec* pour les micros et *Epson* pour les imprimantes.
Dès février, *PC Warehouse* propose un mini-scanner pour 1 990 F et un trackball pour 890 F. PC Warehouse, BP 317, 95526 Cergy-Pontoise.

Lucasfilm US Gold : ça tourne !

Malgré l'auréole scintillante que lui confère ses réussites au cinéma (Starwars, le système sonore THX, Willow etc.), la compagnie Lucasfilm Games n'a pas encore connu un succès retentissant dans l'industrie de la micro-ludique. Qui se rappelle de Rescue on Fractalus ? Personne ? Ce n'est pas étonnant : produire des films de qualité est un art, créer des jeux valables en est un autre. Lucasfilm, qui a mis un certain temps à comprendre cet état de fait, a enfin engagé les moyens nécessaires. Résultats : *Battlehawks 1942* et *Zak Mc Kraken* que Tilt a jugé bon de présenter en avant-première. La distribution de ces deux titres, en Europe, concrétise un accord signé entre Lucasfilm et US Gold. Lucasfilm, précédemment distribué par Activision en France, recherchait un marketing plus agressif et a donc choisi la célèbre société britannique pour la distribution et l'édition des logiciels à venir. Parmi les futurs titres, *Indiana Jones-The Last Crusade*, l'adaptation du prochain film de Georges Lucas, est le plus attendu. En attendant, *Battlehawks 1942*, et *Zak Mc Kraken*, déjà disponibles, dans les pays anglo-saxons sur *PC*, ne seront distribués en France qu'en février 89. Eh oui ! Il faut bien traduire la documentation très fournie de ces logiciels. Des versions *ST*, *Amiga*, *Apple II* et *Apple II GS* sont prévues.

Livres et micro

Auto-Formation MS-Dos

(Livre et une disquette Micro-Application ; 349 F.)
Ce guide du MS-Dos est une étude à suivre page à page. Il se compose en effet d'exercices ayant trait à chacun des ordres du langage d'exploitation. La rédaction comporte beaucoup de texte. La lecture peut paraître austère si l'on connaît déjà bien le Dos et que l'on ne recherche qu'une aide ponctuelle. En revanche, s'il prend le temps de suivre tous les exercices, le novice devrait rapidement assimiler les fonctions du Dos. Ce volume comporte également une disquette. Une centaine de programmes y sont sauvegardés, programmes explicités et décomposés dans le livre. Il s'agit ici de comprendre la mise en place de petits listings de type gestion de fichiers ou gestion de la mémoire interne. Le package est finalement assez cher pour son contenu (car relativement luxueux...). Conseillé pour une toute première et complète initiation. O.H.

SOS PC Tools

(Micro-Application ; 99 F.)
PC Tools est l'un des outils de gestion disque et disquette les plus performants sur *PC*. Ses possibilités concernent notamment la copie, lecture ou modification des datas et surtout le nettoyage et la « compression » du disque dur. Ce manuel reprend et explicite une à une les options du programme. Il sera de ce fait très utile aux possesseurs des versions américaines du soft traité (notices anglaises). Les explications sont claires, appuyées par de nombreuses vues écrans. Pas de mauvaise surprise en ce qui concerne la table des matières. A signaler enfin que près de la moitié du livre est occupée par une liste très complète des messages d'erreur de *PC Tools*, en anglais et en français. Un atout qui manque à la plupart des livres micros traitant de programmes puissants. O. H. ▸

3615 TILT : MEGA CONCOURS !

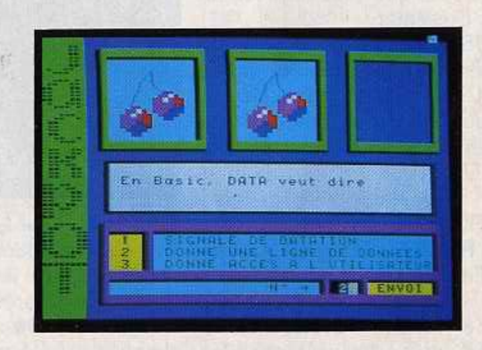
GENIAL ! Du 26 janvier au 27 février, faites tourner le Jackpot et soyez les premiers à posséder une CONSOLE NEC d'une valeur de 2 500 F. Et ce n'est pas tout !
En plus des 10 CONSOLES NEC, il y aura d'autres cadeaux : 10 SWEAT-SHIRTS US GOLD, 10 TEE-SHIRTS THUNDER BLADE et 10 TEE-SHIRTS OPERATION WOLF.
Alors Foncez ! Tapez 3615 code TILT mot clé JACK !
Tilt vous donne rendez-vous chaque lundi et chaque vendredi pour connaître la liste des gagnants. Faites vite, il n'y en aura pas pour tout le monde !

FAITES TOURNER LE JACKPOT ET GAGNEZ :

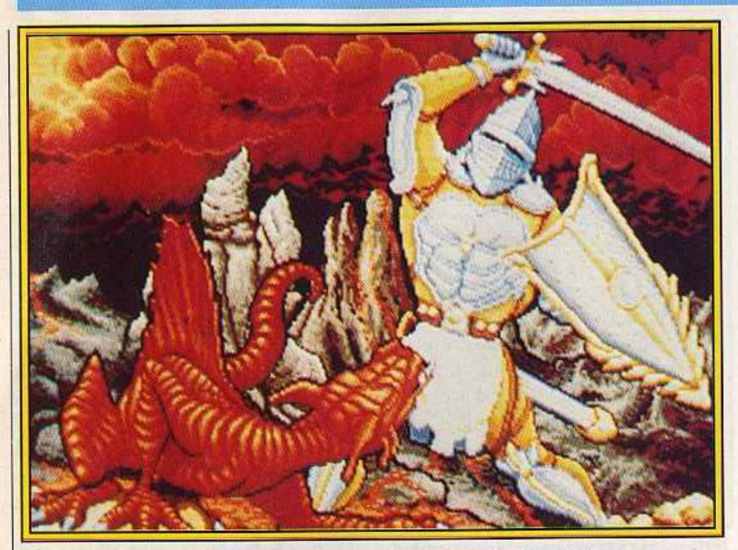
10 CONSOLES NEC
10 SWEAT-SHIRTS US GOLD
10 TEE-SHIRTS THUNDER BLADE
10 TEE-SHIRTS OPERATION WOLF







D'une valeur de 2 500 F, cette console est aujourd'hui disponible chez Shoot Again (75).



Knight Force, un jeu aux facettes multiples (ST).



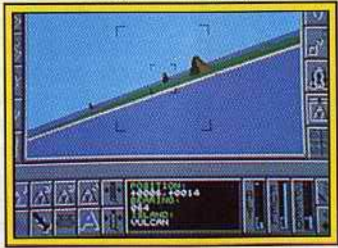
Targhan, le dernier jeu d'arcade/aventure de Silmarils (ST).



Knight Force (ST).



Pac-Land (Amiga).



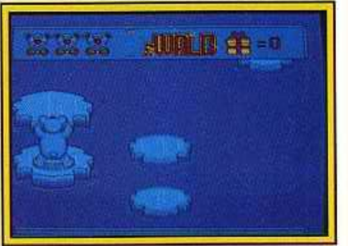
Carrier Command (PC).



Spitting Image (Amiga).



Targhan (ST).



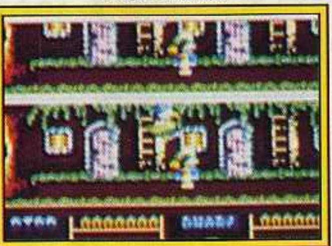
Oswald (Amiga).



Targhan (ST).



Crazy Cars II (CPC).



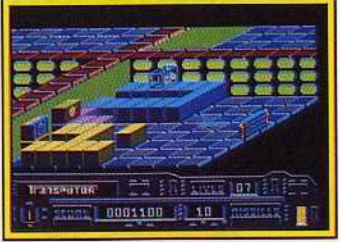
Dynamic Duo (CPC).



Lucky Sprite (ST).



Fish (C 64).



Transputer (Amiga).

Savage, Pac-Land, Dungeon Master II

Nouvelles moutures plus élaborées d'anciens hits ou nouveautés originales, voici les jeux de demain.

Les voici ces fameuses nouveautés du mois que *Tilt* s'empresse de vous présenter.

TITUS : ***Crazy Cars II*** sur *Amstrad* est attendu pour le 15 janvier 89. Cette version possédera un réseau routier plus sinueux et aux routes plus étroites que la version *ST*. Une course à ne pas manquer.

BRITISH TELECOM : sous le label *Rainbird*, ***Fish,*** un superbe jeu d'aventure sera bientôt disponible sur *C 64*. Toujours sous le même label, ***Carrier Command,*** qu'on ne présente plus, sera en janvier sur *PC* ! Sous le label *Firebird*, les PCistes pourront



Savage (PC).

se lancer dans le monde de ***Savage,*** un jeu d'action/aventure. Sortie prévue février/mars. ***Dynamic Duo,*** un jeu d'action pour un ou deux joueurs, sortira probablement vers février 89, sur *Spectrum, CPC* et *C 64*. Continuons avec un produit FIREBIRD : ***GI Hero***, un jeu de commando devrait déjà être disponible sur *CPC*.

DOMARK : ***Spitting Image,*** c'est le titre de ce jeu d'action désopilant qui nous arrive (sortie imminente) sur *ST* et *Amiga*.

GRAND SLAM : après *Pacmania*, voici ***Pac-Land***, un pacman d'une genre assez spécial ! Date de sortie prévue pour ce premier trimestre 89.

AS : cette société nous propose

un casse-briques en 3 D nommé ***Transputer***. Date de sortie inconnue sur *Amiga*.
STARVISION INTERNATIONAL présente un jeu d'action nommé ***Oswald*** sur *Amiga*. Là encore, nous ne pouvons vous communiquer une date de sortie.
SILMARILS : ***Targhan***, c'est le nom du jeu d'arcade/aventure qui sort en février sur *ST*, *Amiga* et *PC*.
LES STUDIOS DE MINUIT travaillent actuellement sur un jeu d'action, sur *ST*, nommé provisoirement ***Lucky Sprite***. *Tilt* vous en dira plus dans les prochains numéros.
TITUS se lance dans l'aventure ! ***Knight Force*** allie stratégie, action, aventure et réflexion. Chevalier errant, vous allez tout faire pour retrouver des sorciers échappés de leur espace-temps et refermer les portes spatio- temporelles du grand-maître. Si le jeu est aussi beau que les premières photos d'écrans...

LES RETARDS

Bushido de US GOLD subit un retard du fait d'invalidation temporaire du programmeur : il est malade !
Dungeon Master II de FTL est prévu sur *ST* pour le mois de février.
Dragon Flight, sur *ST*, le fameux jeu de rôle allemand voit sa sortie repoussée à février ou mars. D.B. - O.H. - A.Z.

Crazy Cars II / Turbo Cup

Stratégie contre hyperréalisme

Fini le bon temps où, pour conduire un micro-bolide il suffisait de s'accrocher au joystick ! Maintenant il faut passer les vitesses et chercher sa route ! Bref, il faut réfléchir.

Les simulations de conduite auto semblent passionner de plus en plus de programmeurs. Conséquence directe de cette envolée, un avalanche de très bons softs venus inonder nos logithèques 1988 et des nouveautés 1989 à faire frémir les fous du volant ! Il est utile de faire aujourd'hui le point sur les valeurs sûres de cette compétition.
Il faut déjà différencier les softs de course auto strictement ludique, comme *Out Run* par exemple, des softs plus évolués, programmes qui agrémentent l'action d'un réalisme ou d'une stratégie nouvelle. Ce sont ces derniers titres qui nous intéressent ici.
Pour le réalisme, *Nigel Mansel* (*Amiga*, *Spectrum* et *ST*) et *Grand Prix Circuit* (*PC*) offrent des courses très ludiques mais malheureusement trop classiques. Le travail technique de leur programmation est, certes, intéressant et apporte toujours plus de réalisme au pilotage... Mais quoi de réellement neuf comparé au *Pole Position* des années passées ? Rien !
Côté simulation « poussée », un domaine né il y a très longtemps avec *Revs* et *Revs +* sur *C 64* et qui a le mérite d'innover par rapport aux softs cités plus haut, deux titres restent en compétition : *Test Drive* (*Amiga*, *ST*, *C 64* et *PC*) et *Lombard Rally* (*ST* et *Amiga*). Le premier, relativement ancien, avait innové en matière de conduite hyperréaliste. Son jeu était pourtant trop ardu et ses parcours trop monotones pour qu'il conserve très longtemps la pole position. *Lombard Rally* a décroché récemment la timbale du meilleur réalisme de conduite sur piste. La course de ce dernier titre est très difficile à vaincre. Graphismes variés, animation superbe et mise en place graphique originale (« pompée » à *Test Drive*...), le jeu puise une énergie nouvelle dans la stratégie qu'il met en place, stratégie qui brise la monotonie de la simple action de piloter. Car c'est là qu'est toute la différence, le « plus » certain des softs de la nouvelle génération.



Test Drive (Amiga).

La stratégie en course automobile a pourtant attendu le mois de décembre 1988 pour réellement crever les écrans sous le nom de l'excellent *Crazy Cars II* de *Titus* (voir Hits de ce même numéro). L'astuce : des routes qui se croisent et une carte où le pilote doit sans cesse définir sa route. Plus question de tout miser sur les réflexes, il faut maintenant réfléchir ! Dur... Mais passionnant puisque l'action bénéficie malgré tout d'une animation superbe et de graphismes très variés. De quoi concurrencer directement *Porsche Turbo Cup*, Tilt d'Or 1988 ! Impossible, en effet, de ne pas comparer ces deux titres...
Turbo Cup axe son jeu sur le pilotage et surtout sur l'éternelle opposition de vos nombreux concurrents (le plus délicat, doubler les autres voitures...). Idéal pour les passionnés, mais que faire quand on connaît tous les circuits par cœur ? Battre des records ? Avec *Crazy Cars II*, la compétition s'ouvre sur l'aventure. Il ne s'agit plus d'une course, mais d'une course-poursuite à travers le labyrinthe que forment toutes les routes du terrain de jeu. D'où une nouvelle stratégie et un intérêt ludique prolongé.



Lombard Rally (ST).



Turbo Cup (Amiga).



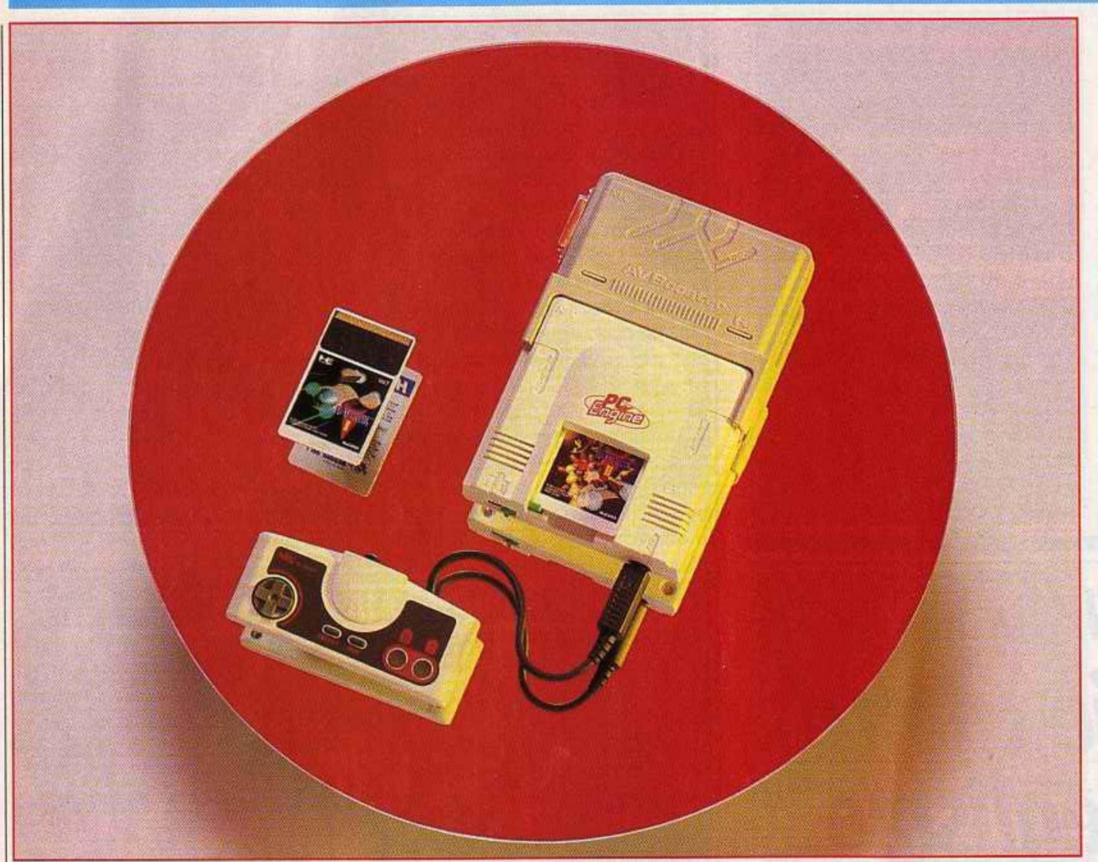
Crazy Cars II (ST).

On ne le redira jamais assez : seuls les softs (et surtout les simulateurs) qui cumulent vraiment action et stratégie sont amenés aujourd'hui à séduire le joueur. *Porsche Turbo* avait marqué un point grâce à la qualité de son pilotage, *Crazy Cars* en marque deux en doublant cette même qualité de la stratégie pré-citée... Phénomène que l'on retrouve dans d'autres domaines : action avec *Barbarian I*, action et stratégie dans *Barbarian II*, combat aérien chez *F 18 Interceptor* (*Amiga*), combat et stratégie style wargame chez *F 19* (*PC*) de *Microprose* (qualité graphique des machines mise à part...). *Crazy Cars II* offre ainsi plus d'intérêt ludique que *Porsche Turbo*, surtout à long terme. Mais il ne s'agit toujours que d'une guerre entre deux « grands » du monde micro. Autrement dit, voici le meilleur conseil : achetez les deux ! O.H.

Livres et micro

Amiga : le livre du Graphisme

Cet imposant ouvrage de près de 800 pages regroupe un très grand nombre d'informations concernant le graphisme sur *Amiga*. Les domaines traités sont de difficultés très diverses. Vous y trouverez en particulier les instructions graphiques de l'Amiga Basic et leurs applications, la gestion des couleurs, des explications sur les sprites et bobs (édition, chargement et sauvegarde). D'autres sont plus complexes comme l'usage de l'interface Intuition pour créer un pointeur de souris, gérer l'écran, le Rasport, les primitives graphiques. Le Viewport est détaillé avec ses modes graphiques, la programmation du Copper, le Layers. D'autres chapitres concernent les jeux de caractères, les images graphiques (format IFF-ILBM, hardcopy d'écran, haute résolution en 1026 × 1024), programmation graphique en C et enfin les instructions Blitter, Color-Map, la mémoire-écran. La disquette fournie vous évitera une frappe rebutante. Un livre indispensable tant au débutant qu'au spécialiste chevronné pour tout le domaine graphique (Livre Micro-Application ; Prix : 249 F sans disquettes et 349 F avec disquette.)
Jacques Harbonn ▶



Nec, Sega, Nintendo Premier round

Avis aux fans d'arcade : les nouvelles consoles arrivent. NEC, parti en tête, est maintenant suivi de près par Sega. De leur côté, Atari et Konix fourbissent leurs armes. Pour le moment, Nintendo observe avant d'entrer en jeu.

Jamais deux sans *NEC*, pardon, sans trois ! Les consoles *Sega* et *Nintendo* devront désormais compter avec un concurrent des plus sérieux. Aussi petite de taille que grande en performances techniques et donc ludiques, la console *NEC* lance ses 350 grammes de matière grise au service des adeptes d'arcade. Présentée en exclusivité dans le *Tilt* d'avril, (reportage sur la micro au Japon, *Tilt 53*), cette petite merveille a entamé l'année 1989 en France, derrière la vitrine de *Shoot Again*, un magasin spécialisé « console » et 16 bits. Coup de téléphone à la rédaction de *Tilt*, rencontre de Monsieur Breuil, le « boss » de *Shoot Again*... Résultat, une avalanche de pixels et d'action...

Première constatation, la console *NEC* est toute petite... Connectée de tous côtés à ses périphériques, l'engin ressemble à une araignée prête à dévorer sa proie, le joueur ! Le *PC Engine* gobe des cartes épaisses de deux millimètres (capacité de 256 Ko). L'interrupteur on/off bloque la carte et lance immédiatement le jeu : une rapidité bien agréable. Pour les connexions, la *NEC* est cernée de prises. Manette unique sur l'avant, l'alimentation, sortie Péritel ou antenne sur les côtés et prise « cinch » audio sur l'arrière, l'engin mesure en tout à peine 20 cm sur 15. Mais pour la technique, on plonge dans la démesure. Les graphismes sont gérés par un processeur spécial. Les capacités de la *NEC* sont impressionnantes. 512 couleurs simultanées sous 216/256 points (performances supérieures à celle du *ST* au niveau du nombre de couleurs en configuration standard). Il suffit de jeter un œil sur les tableaux de jeu de *R-Type II* pour comprendre ! Les animations étonneront aussi le possesseurs de *ST* ou d'*Amiga*. Sprites de grosse taille, mouvements fluides et très rapides, la *NEC* mise à fond sur l'action, dommaine de prédilection des consoles. Côté bruitages, la machine développe six voix musicales sur huit octaves en sortie audio séparée (on branchera un câble sur une chaine hi-fi...), cette fois bien mieux que *ST* et *Amiga*. Reste à parler du joystick, une manette très semblable à celles de *Nintendo* ou *Sega* mais cependant plus joufflue que ses consœurs, ce qui assure une bonne prise en main. On retrouve bien sûr les classiques boutons Run (pause instantanée) et Select ainsi que le poussoir directionnel et deux boutons de tir. Cette manette est pour conclure très confortable, même si elle ne remplace pas un véritable joystick (extension à venir...) A noter également les « plus » prévus dans le futur du *PC Engine* de *NEC* : interface pour connecter quatre manettes, connexion d'un clavier par le port joystick. Enfin, le support des jeux *NEC* 1989 ne devrait pas tarder à être le disque laser...

Voici pour la technique... Pour le reste, il suffit de jouer une minute à *R-Type I* ou *II* pour comprendre la supériorité évidente de *NEC* sur les consoles *Sega* ou *Nintendo* actuelles ! Mais pour plus de précision, je cède la place derechef au prince console himself, Alain Huyghues-Lacour le preux, qui vous présente ci-dessous un comparatif « pointu » des trois consoles qui vont se partager le gâteau 1989. Faut-il vendre ou acheter, le cours ludique de la bourse « arcade », en attendant bien sûr les consoles 16 bits de *Sega* et *Nintendo* ! (Console *NEC* disponible chez *Shoot Again* au prix de 2 350 F, 145, rue de Flandres, 75019 Paris. Tél. : 40 38 02 38.)

Olivier Hautefeuille

Dans le numéro d'avril 1988, nous vous avons parlé de la console *NEC*, en vous montrant quelques alléchantes photos d'écran. Elle s'est fait attendre, mais aujourd'hui elle est enfin là. Aaaagh ! On s'en approche la langue pendante, les yeux exhorbités et la bave aux lèvres. Tiens, mais elle est toute petite cette console ! Ce n'est pas très impressionnant, mais c'est pratique pour les intoxiqués, qui pourront l'emmener en week-end ou bien pour passer une soirée chez des amis. Au niveau du confort d'utilisation, le bouton Run fait office de pause. En revanche, la fonction Reset est absente, contrairement aux consoles *Sega* et *Nintendo*. Autre mauvaise surprise, il n'y a qu'une manette. Voilà qui est surprenant alors que l'évolution des jeux va dans le sens de la convivialité et que de plus en plus de programmes se jouent à deux simultanément. On nous annonce une interface qui permettrait de brancher quatre manettes, mais tous les jeux disponibles actuellement sont conçus uniquement pour un joueur. Quant à la manette, elle est du même type que celles des autres consoles japonaises, avec deux boutons de tir et un bouton à quatre direc-

tions, comme pour les jeux à cristaux liquides. Cela s'explique sans doute par le fait que les Japonais ne connaissent que ce système, mais pour nous, qui somme habitués à des joysticks très performants, c'est la galère. Mais allons droit à l'essentiel : de quoi se compose la ludothèque de cette console 16 bits ? Pour l'instant il n'y a que quatre jeux disponibles en France : *R-Type*, *Chan and Chan*, *Victory Road* et *R-Type II*. Ce n'est pas beaucoup, mais d'autres titres devraient arriver prochainement. Parmi les programmes attendus, on peut citer *Kung Fu* (un jeu de combat avec de gros sprites de toute beauté). *Galaga 88*, *Shanghai*, *World Cup Tennis*, *Base Ball* et *Wonder Boy in Monster Land* (la conversion d'un excellent jeu d'arcade déjà disponible sur la console *Sega*). Ces programmes se présentent sous la forme de petites cartes, très proches de celles de la console *Sega*. Si ces cartes ne payent pas de mine, il faut reconnaître que sur l'écran, le résultat est assez convaincant. Seulement voilà, il n'y a pas que les graphismes qui soient impressionnants, le prix de vente de ces programmes l'est tout autant : 450 F en moyenne. Ce n'est vraiment pas donné, mais il faut tenir compte du fait qu'il s'agit d'imports directs et que, par la suite, ces programmes devraient se situer dans la même fourchette de prix que ceux des consoles *Sega* et *Nintendo*.

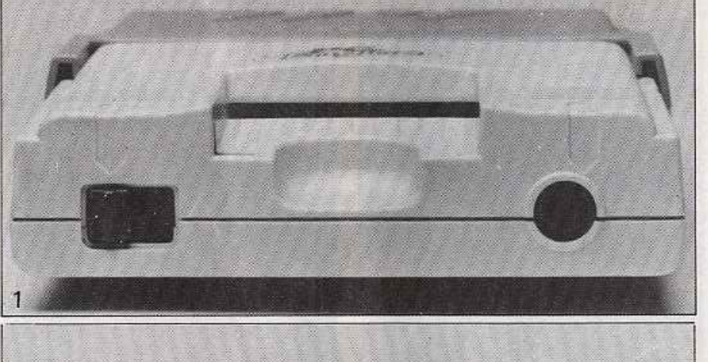
La *NEC* est-elle promise à un bel avenir en France ? Il est encore trop tôt pour répondre à cette question, mais il est intéressant de comparer les programmes de cette console à ceux de la *Sega* et de la *Nintendo*.

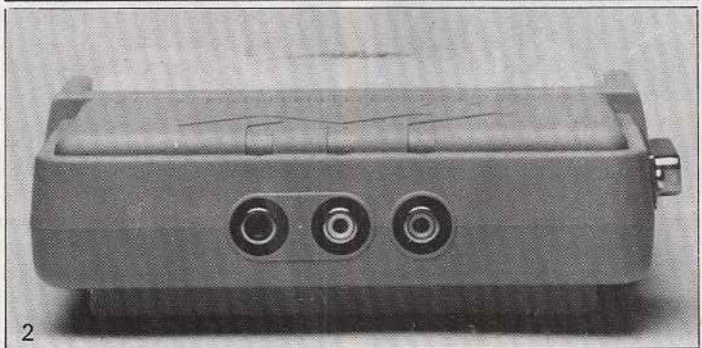
Le cas de *R-Type* est particulièrement significatif puisque cet excellent shoot-them-up est à la fois disponible sur la *NEC* et sur la *Sega*. Dans les deux cas, l'adaptation est fidèle au jeu d'arcade original et les deux versions sont aussi passionnantes l'une que l'autre. Mais, bien sûr, la version *NEC* l'emporte sur bien des points : animation, graphisme, couleurs et bruitage... On peut également comparer *Victory Road* à *Out Run*, puisque la course automobile de la *NEC* s'inspire nettement du succès d'arcade de *Sega*. Là encore, les deux jeux sont intéressants, mais *Victory Road* est nettement plus performant au niveau de la réalisation, principalement en raison de la supériorité de son animation. Le cas de *Chan and Chan* n'est pas aussi tranché. C'est en quelque sorte une variante, nouveau style, de *Super Mario Bros*. Si *Chan & Chan* offre un graphisme de bien meilleure qualité, il n'en va pas de même en ce qui concerne l'intérêt de jeu. Même si on laisse de côté l'humour plus que douteux de *C & C*, ce programme est bien loin de pouvoir prétendre égaler la richesse de *Mario Bros*. De plus, on ne retrouve pas la fantastique souplesse des commandes qui fait de Mario le personnage le plus maniable de l'histoire du jeu vidéo.

On peut déjà affirmer deux choses. La première, c'est que la *NEC* est largement supérieure aux autres consoles 8 bits et que celles-ci ne tiendront pas longtemps le coup face à elle si *NEC* se lance dans la commercialisation en France. La seconde, c'est que la *NEC* s'attaque particulièrement au créneau tenu par la console de *Sega*. En effet, elle présente des jeux similaires, avec même un certain nombre de titres en commun. Alors que la *Nintendo* est plus orientée vers des programmes d'arcade/aventure assez spécifiques, comme *Super Mario Bros* ou *Zelda*. De là à considérer que la console *Sega* vit ses derniers jours, il n'y a qu'un pas, mais nous ne le franchirons pas. D'une part, la *NEC* n'est encore accessible qu'en petite quantité et on ignore quand elle sera commercialisée en France. Et lorsqu'elle arrivera, elle devra se mesurer avec la nouvelle console 16 bits de *Sega* qui vient de sortir au Japon.

Le triomphe de la *Nintendo*, au Japon et aux Etats-Unis, a suscité bien des convoitises. Aussi, il ne se passe guère de mois sans rumeurs sur le lancement d'une nouvelle console.

La guerre des consoles est pour demain et la mêlée risque d'être confuse. Faisons le point des forces en présence : la *NEC* promet beaucoup, mais on ignore encore les intentions de son constructeur en ce qui concerne l'Europe. La console 16 bits de *Sega*, qui ne manque pas d'atouts, devrait être commercialisée en France vers la fin 1989 et pas avant : le potentiel de la console 8 bits est loin d'avoir été exploité dans sa totalité. La console 16 bits d'*Atari* est en embuscade et ce serait sans doute un redoutable adversaire grâce à l'importance logithèque du *ST*. Et puis, un outsider pourrait créer la surprise : *Konix*, la société anglaise célèbre pour ses joysticks, prépare en grand secret une console qui devrait être révolutionnaire. Quant à *Nintendo*, forts de leur succès, ses dirigeants affirment ne pas vouloir lancer un nouveau produit, car ils n'estiment pas avoir encore épuisé les potentialités de leur console. Néanmoins, il semblerait qu'ils aient une console 16 bits en réserve et il serait étonnant qu'ils restent longtemps absents de la bataille. Mais en Europe, les véritables adversaires sont les micros. *CPC* et *C 64* sont bien installés et *PC*, *ST* et *Amiga* sont en pleine ascension. Ce ne sera pas facile de les détrôner.



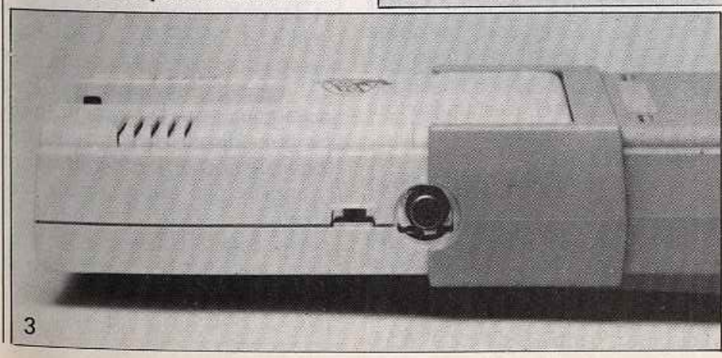


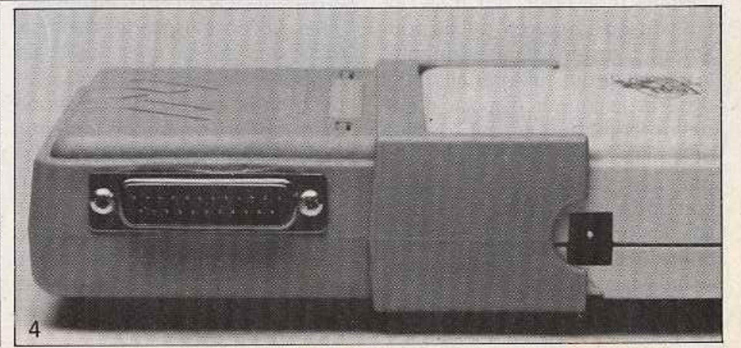
La console NEC (15 x 20 cm) offre une seule prise joystick, un éjecteur de carte de jeu, un connecteur vidéo Péritel et une prise « cinch » audio.

Les softs disponibles

R-TYPE

On ne présente plus ce grand jeu d'arcade de *Sega*, le meilleur shoot-them-up de sa génération, célèbre pour ses armements pas possibles et ses magnifiques monstres. Cette version est absolument magnifique et devrait faire craquer ▶





plus d'un amateur du genre. C'est la carte de visite idéale pour la console *NEC*, aussi sa réalisation a-t-elle été tout particulièrement soignée. Il est pratiquement impossible de faire la différence entre cette version et le jeu d'arcade original. Les graphismes sont très fins et les couleurs parfaitement bien utilisées. La bande sonore est


R-Type II

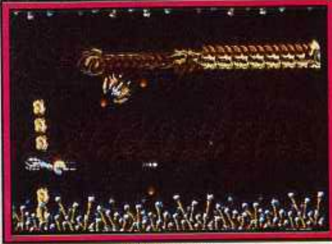
également de bonne facture avec des effets convaincants qui se mêlent agréablement à un excellent thème musical. Mais le plus impressionnant, c'est l'animation, aussi rapide que précise. Le scrolling horizontal, très fluide, est un modèle du genre. Particularité intéressante : le scrolling vertical lorsque votre vaisseau monte ou


Victory Run


Victory Run

descend. Cela se passe d'une façon si naturelle que l'on ne s'en aperçoit pas tout de suite ! C'est un véritable régal pour l'œil, mais l'intérêt du jeu n'a pas été oublié pour autant. L'action est passionnante, le niveau de difficulté parfaitement dosé et le joueur dispose d'une option continue, ce qui est bien utile. Il faut vraiment s'accrocher, mais avec de bons réflexes, on s'en sort une fois ses repères pris. Bien sûr, les premières parties ne sont guère brillantes, surtout si vous vous laissez aller à admirer le décor. A lui seul, ce logiciel justifierait l'achat de la console. Un must.


R-Type


R-Type II



Chan and Chan



Chan and Chan

R-TYPE PART 2

Ce programme n'est pas la suite du précédent ; en fait, il s'agit des niveaux supérieurs du jeu d'arcade original, ceux que vous n'avez jamais vu à moins que vous ne soyez très fort. Alors, bien sûr, le niveau de difficulté est particulièrement élevé. *R-Type* n'est pas un jeu facile, mais cette deuxième partie est infernale. Il faut vraiment se défoncer pour terminer le premier niveau, dur, dur ! Cette fois encore, la réalisation égale pratiquement celle du jeu d'arcade original. D'énormes sprites évoluent dans des décors très fins, c'est superbe.

La grande qualité de ce shoot-them-up est vraiment tentante, mais il vaut mieux commencer par la première partie et si vous parvenez à franchir quatre ou cinq niveaux, alors vous pourrez attaquer ce programme. Sinon vous risquer de vous retrouver frustré. Un grand jeu pour les meilleurs.


R-Type

CHAN AND CHAN

Ce programme est assez original, bien qu'il présente quelques ressemblances avec *Super Mario Bros*, le chef d'œuvre de *Nintendo*. Vous choisissez celui des deux Chan que vous désirez incarner et l'aventure commence. Comme dans *Mario Bros*, chaque niveau se compose de quatre secteurs différents qu'il vous faut traverser. A la fin de chaque niveau, il faut vaincre une énorme brute qui saute en tous sens en vous lançant des projectiles. *Chan and Chan* se situe entre jeu de plates-formes et d'arcade/aventure. Autre ressemblance avec *Super Mario Bros*, on peut découvrir des portes secrètes que rien n'indique et ramasser des pièces de monnaie en donnant des coups de pied dans différents éléments du décor. Vous pourrez utiliser cet argent dans les niveaux suivants pour jouer avec des machines à sous avec lesquelles on obtient de l'énergie ou des vies supplémentaires.

Graphisme et animation sont de bonne facture, de plus l'action s'accompagne d'un thème musical de qualité. Mais ce qui est le plus souvent surprenant dans ce programme, c'est que l'accent est mis sur un assez spécial humour. En effet, ce jeu a un aspect franchement scatologique. Le ton est donné dès les premières secondes de jeu : Chan croise son compère qui est en train de soulager sa vessie contre un réverbère et, plus tard, alors qu'il fait ses besoins dans un buisson. Chan doit éviter différents animaux, dont des oiseaux qui laissent tomber des étrons sur lui. Pour affronter ses ennemis, il dispose d'une arme plutôt originale : il se retourne et lâche un pet sonore qui tue ses adversaires. Bref, c'est un jeu tout en finesse. Surprenant !

VICTORY RUN

La *NEC* se devait de disposer d'une course automobile, c'est chose faite avec *Victory Run*, un programme dans la lignée d'*Out Run*. Tout d'abord, vous devez répartir les 20 unités dont vous disposez, parmi les différents équipements de votre véhicule : pneus, boîte de vitesses, moteur, suspension et freins. Ensuite la course commence et vous foncez à toute allure sur la route en doublant motos, voitures et énormes camions. L'impression de vitesse est bien rendue, grâce à une animation aussi rapide que fluide, et on se laisse tout de suite prendre au jeu.

La route monte et descend et les dénivellations sont également bien rendues. Lorsque vous entrez en collision avec un obstacle, votre voiture s'envole et fait une série de tonneaux très spectaculaires (ça ne vous rappelle rien ?). Vous repartez, le soleil se couche et vous terminez de nuit le premier parcours. Une fois arrivé, vous pouvez réparer les dommages causés à votre véhicule avant de repartir.

Il y a de nombreux parcours différents, avec une circulation de plus en plus importante. Dans certains niveaux, vous traversez des déserts. Il faut, alors, faire très attention.

La course s'accompagne d'un bon thème musical auquel se mêlent des effets sonores convaincants. Les commandes sont précises, mais on regrettera toutefois le mode de changement de vitesses qui s'effectue avec le bouton de direction haut et bas. Au début on se retrouve souvent à rétrograder par inadvertance, ce qui est particulièrement frustrant. Une excellente course automobile.

Alain Huyghues-Lacour

Suite page 34.

Où trouver la NEC

Alors vous craquez pour la *NEC* ? Vous en voulez une tout de suite là, maintenant ? Las, sachez que la *NEC* est importée en France par un seul magasin et qu'elle n'est disponible que sur commande. Se la procurer est toutefois relativement aisé : il suffit de prendre contact avec *Shoot Again*. Situé 145, rue de Flandres dans le 19e arrondissement de Paris, ce spécialiste de la console de jeux et des ordinateurs 16 bits propose la *NEC* à 2350 F TTC. Celle-ci est livrée complète (câble écran sauf TV Péritel) mais sans jeu. Peu nombreux pour le moment (quatre titres disponibles sur un catalogue de douze), ces derniers sont proposés par *Shoot Again* aux alentours de 500 F. Une interface permettant la connexion de plusieurs manettes sur la *NEC* devrait de plus être prochainement disponible... Avis aux amateurs !





Photos François Julienne

Arcades : toutes les nouveautés 1989

Alain Huyghues-Lacour, qui a bien de la chance, revient du salon de l'Arcade. Il vous présente en exclusivité les toutes dernières nouveautés. Vous les verrez bientôt chez les forains et dans les salles spécialisées.

Le salon annuel des jeux automatiques s'est tenu dans le parc des expositions du Bourget, du 6 au 9 décembre. L'appellation jeux automatiques recouvre tous les jeux qui sont utilisés principalement dans les cafés, les fêtes foraines et les salles d'arcades. Dans ce salon, strictement réservé aux professionnels, on pouvait découvrir toutes les nouveautés en matière de flippers, billards, bowlings, babyfoot et, surtout, les jeux vidéos. Dans le domaine de l'arcade, on constate une dominante très nette de jeux qui peuvent être joués simultanément à deux, voire à quatre. Deux types de machines sont représentées : le modèle standard, dont le prix moyen se situe dans les 15 000 F, et des machines très sophistiquées qui valent entre 100 et 200 000 F.

Ces superbes machines ne sont évidemment pas à la portée de toutes les bourses et vous avez peu de chances d'en voir une dans votre salle d'arcade habituelle et encore moins au café du coin. Celles-ci sont généralement achetées par des forains qui sont les seuls à pouvoir les rentabiliser en passant d'une ville à l'autre. Lorsqu'une fête foraine passe dans votre ville, allez donc jeter un coup d'œil, ça vaut le déplacement car certaines de ces machines sont fantastiques.







Les Japonais sont vraiment les rois de l'arcade et cette année, les deux machines les plus impressionnantes étaient présentées par Sega et Taito. *Galaxy Force*, un magnifique shoot-them-up de Sega, était disponible en trois versions différentes : standard, version assise avec inclinaison du siège et une version luxe, absolument incroyable. Celle-ci est montée sur un socle sphérique de deux mètres de diamètre qui pivote sur lui-même et s'incline dans toutes les directions. Vous vous asseyez face à l'écran dans un siège confortable, une main sur la manette de vitesse à votre gauche, l'autre sur le manche à balai pourvu d'un bouton de tir et vous voilà parti dans les étoiles... Quelle aventure !







1 - Alain Huygues-Lacour, sur un siège fluctuant...
2 - ...part pour les étoiles de Galaxy Force (Sega).
6 - Chase HQ sur chaise...
3 - ...et sur écran (Taito).
4 - Apache 3 (Tatsumi).
5 - Power Drift (Sega).
7 - Main Event (Konami).
8 - Cabral (Tad).

Le jeu est du type *Afterburner* dans l'espace. Vous descendez quelques vaisseaux ennemis et vous arrivez face à un astéroïde sur lequel se trouve l'entrée d'un tunnel. Votre vaisseau s'y engage et fonce entre les gigantesques parois, il négocie des virages très raides pour se retrouver souvent face à des tourelles de tir ennemies. Et pendant ce temps, vous tournez en même temps que votre vaisseau d'une manière très réaliste. On ne sait plus où on habite et lorsqu'on est là-haut, on n'a plus du tout envie de redescendre. Les courses de voitures sont toujours aussi populaire, aussi étaient-elles omniprésentes dans ce salon. On pouvait essayer la version assise, pour deux joueurs, ▶



Time Scanner : un jeu vidéo en forme de flipper.

de *Final Lap* dont nous vous avons parlé dans le numéro précédent. Et puis il y avait surtout *Power Drift*, le nouveau hit de Sega. Il s'agit d'une extraordinaire course sur vingt-cinq circuits avec des ponts délirants et des virages en épingle à cheveux. Après *Out Run*, Sega démontre une nouvelle fois sa maîtrise de l'animation en 3 D. Les graphismes sont superbes et tout va très vite. Quand le pont descend, puis remonte, on est saisi par le réalisme de la course et on se laisse griser par une fantastique impression de vitesse. Il faut terminer un parcours dans les trois premières places pour pouvoir passer au suivant et, pour y parvenir, il faut vraiment des réflexes à toute épreuve. L'humour est également au rendez-vous : on choisit le conducteur parmi une galerie de personnages assez drôles et, pendant la course, celui-ci se retourne souvent pour vous adresser des signes de victoire. *Power Drift* sera indiscutablement l'un des plus gros hits de l'année.

Taito n'était pas de reste et présentait *Chase HQ* et *Continental Circus*. Ce dernier est une course de Formule 1, assez classique, du type *Pole Position*. Sa particularité repose sur la présence d'une sorte de viseur qui permet une vision en relief de l'écran. Mais l'effet ainsi obtenu n'est qu'à moitié convaincant et ne justifie pas à lui seul que l'on investisse ses économies dans cette machine peu excitante.

En revanche, *Chase HQ* est une petite merveille. Vous conduisez une voiture de police, mais comme cela se passe aux USA, il s'agit quand même d'une Porsche. Le quartier général vous envoie un message vous indiquant que des criminels sont en fuite à bord d'une voiture dont on vous donne le signalement.

Vous mettez le gyrophare et c'est parti. Votre Porsche fonce à toute allure à travers la ville, en suivant les indications qui vous sont données sur la route à suivre. Pour gagner du temps, il faut parfois enfoncer des barrières et couper à travers un terrain vague dans lequel il n'est pas facile de garder le contrôle de son véhicule. Lorsque votre objectif est enfin en vue, il faut mettre le turbo pour le rattraper (ne ratez pas votre coup car vous ne pouvez l'utiliser qu'à trois reprises durant une poursuite). Vous devez alors heurter l'autre véhicule, à plusieurs reprises, pour l'arrêter. Mais celui-ci vous rend les choses difficiles en se faufilant au milieu des autres voitures et il y a une circulation importante. Lorsqu'elle est suffisamment endommagée, la voiture s'arrête et vous procédez à l'arrestation des criminels avant de repartir pour une nouvelle poursuite. C'est un jeu passionnant qui bénéficie d'une superbe animation, digne en tous points de celle d'*Outrun*.

Chase HQ rappelle ce grand succès de Sega, mais avec, en plus, l'excitation de la poursuite et un côté auto-tamponneuse des plus plaisants. Dans le cas de la version assise, on monte dans une petite voiture qui se penche dans les virages et, lorsqu'on utilise le turbo, on se retrouve collé à son siège, comme sous le coup d'une forte accélération. *Chase HQ* est un grand jeu d'arcade qui devrait beaucoup faire parler de lui.

Les jeux de combats étaient également présents en force, mais il n'y avait guère de nouveautés. On retrouvait avec plaisir le superbe *Dragon Ninja*, qui devrait bientôt arriver sur nos micros, ainsi que *Ninja Warrior*, un programme qui se déroule sur trois écrans disposés dans le sens de la longueur. Bien qu'il ne soit pas très récent, *Robocop* remportait toujours un franc succès et il faut bien reconnaître que c'est un excellent programme. Konami présentait *Main Event*, un nouveau programme de catch superbement réalisé. Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément en d'incroyables matchs de catch à quatre. Taito, décidément omniprésent dans ce salon, présentait *Best Samurai*, un beau jeu de combat dans lequel on utilise aussi bien le kung-fu que le sabre.

Apache 3 est un shoot-them-up de Tatsumi dans lequel on pilote un hélicoptère de combat, représenté en 3D. C'est un bon programme, mais qui n'atteint pas la qualité de *Thunder Blade*. Dans la série des remakes, il y avait également *Cabral*, de Tad, qui n'est pas sans rappeler *Operation Wolf*. L'action est représentée en 3D et vous devez abattre des soldats ennemis ainsi que des tanks et des hélicoptères.

En revanche, votre personnage est représenté sur l'écran et vous devez vous déplacer pour éviter les tirs de vos adversaires et ramasser différentes armes qu'ils laissent échapper. C'est un programme plaisant, bien qu'il manque nettement d'originalité.

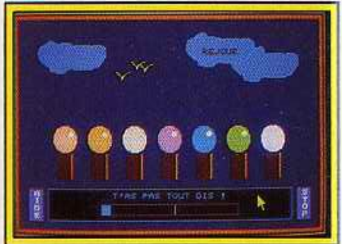
Gain Ground de Sega fait penser à un autre classique : *Gauntlet*. L'action est vue de dessus et on peut choisir parmi plusieurs personnages disposant d'armes différentes. Dans chaque tableau, il faut combattre de nombreux adversaires avant de se diriger vers la sortie pour accéder au tableau suivant. Ce n'est pas mal mais pas d'une grande originalité.

Play Choice-10, la nouvelle machine d'arcade de Nintendo, tente une percée sur le marché. Il s'agit d'une machine de taille standard contenant dix cartes qui peuvent être changées par la suite. Le joueur a le choix entre dix jeux différents, avec des titres célèbres comme *Super Mario Bros*, *Double Dragon*, *Bubble Bobble 2* ou *Operation Wolf*. Autre particularité de ce système : elle vient du temps de jeu. En effet, l'idée est basée sur le fait que les très bons joueurs jouent très long temps tandis que les novices font, pour le même prix, des parties très courtes. D'où la solution Nintendo : acheter du temps d'occupation de la machine, pendant lequel on peut même changer de jeu. Cette formule, assez révolutionnaire, pourrait remporter un certain succès... A suivre.

Autre surprise : la présence de Sisteme, une société française installée à Montpellier qui représentait *Punk & Jump*, son premier jeu d'arcade, commercialisé depuis janvier. Cette jeune société est la première firme française à tenter une percée sur ce marché très fermé, dominé par les Japonais. Il faut bien du courage pour se lancer dans l'aventure, d'autant plus qu'une telle société est bien loin de disposer des moyens colossaux des géants japonais. Malgré ce lourd handicap, Sisteme prépare déjà un second jeu d'arcade et prévoit de réaliser les conversions sur *ST* et *Amiga*.

Alain Huyghues-Lacour

Kid's School



Melodik : les notes s'envolent...



... comme des ballons.

Melodik

Selon le vieil adage, la musique adoucit les mœurs ; alors ne soyons pas étonné de voir apparaître sur le marché des éducatifs, des logiciels de sensibilisation à la musique. *Jériko*, en collaboration avec *Carraz Editions*, nous propose donc une gamme de produits destinés aux jeunes utilisateurs. *Melodik*, qui s'adresse plus particulièrement aux enfants de 5 à 12 ans, est plus un logiciel de mémorisation musicale qu'un logi-

ciel d'apprentissage à proprement parler. Tout se passe dans ce programme sur un mode visuel et sonore. Avec ses trois niveaux de difficulté, *Mélodik* propose de rejouer une mélodie de longueur différente. Un clavier stylisé représenté par des petites boules de couleurs différentes qui correspondent chacune à une note de la gamme, entonne allègrement la mélodie choisie dans sa globalité. Ensuite, bribe par bribe, l'enfant doit répéter le morceau joué en tapant sur les boules adéquates et toujours en repartant du début. En cas de panne sèche, il peut à tout moment faire appel à une aide qui permet de réentendre l'air joué. Jusque là, rien de bien extraordinaire. Le plus étonnant est tout de même la façon dont sont sanctionnées les erreurs. En effet, un affreux bruit de tonnerre indique assez violemment la faute de note. Détonant, non ? Hormis le fait qu'il fasse travailler autant la mémoire auditive que visuelle, ce qui constitue un bon exercice pour de jeunes enfants, ce logiciel reste très répétitif, paradoxalement peu mélodieux. Enfin pas de quoi faire naître des vocations ! (Disquette Jériko pour *Atari ST*).

Matière ______ *éveil musical*
Contenu pédagogique ______ ★★★
Intérêt ______ *11*
Prix ______ *B*

Le Labyrinthe des Sciences

Tel Thésée guidé par le fil d'Ariane dans le labyrinthe de Crète, dans *le Labyrinthe des Sciences*, ce n'est pas le Minotaure que vous aurez à affronter, mais plutôt des questions portant sur le programme de sciences de 6e. Voici donc une façon, on ne peut plus originale, d'aborder une matière scientifique et d'entrer dans le vif du sujet. L'objectif principal consiste à sortir de ce lieu, mais, pour cela, il vous faudra affronter un certain nombre d'épreuves de diverse nature.

Ce programme est en fait conçu sur le mode du jeu d'aventure. Vous partez avec un capital de 35 points de vie. Chaque bonne réponse vous rapporte 2 points supplémentaires et une mauvaise ne retire rien. Et vous voici parti à travers le dédale de pièces, à faire des rencontres parfois étonnantes, mais je vous en laisse la surprise. Vous pouvez à tout moment visualiser vos déplacements simplement en appuyant sur une touche qui fait apparaître un labyrinthe. L'idée est intéressante surtout pour apprendre à se repérer dans un plan donné et voir sa progression. Les questions posées portent sur le volume et la masse des solides et liquides, la température, l'ampoule et la pile; les circuits électriques, la combustion, l'air et sa constitution. Le scénario se répète pour chaque chapitre et l'on regrette que nos yeux soient parfois agressés par des


D'étranges rencontres...


Des questions précises :


Le labyrinthe des Sciences.

couleurs un peu violentes. L'approche éducative n'est certes pas des plus originales, mais l'ensemble forme un mélange harmonieux ! (Disquette VTA pour *Compatibles PC, CPC*).

Matière ______ *physique-chimie*
Contenu pédagogique ______ ★★★★
Intérêt ______ *14*
Prix ______ *n.c.*

Brigitte Soudakoff

Atari va-t-il passer à l'Est ?

Le saviez-vous ? L'*EST* n'EST pas le *ST* qu'on croit puisqu'il n'EST pas *EST* ! Vous trouverez peut-être que dit de cette manière, c'est un peu confus ? Certes, mais lorsque l'on sait qu'*EST* signifie en fait *Extended ST*...

Bon, alors, il sort quand cet ordinateur fabuleux hâtivement annoncé en avant-première par certains, deux ans après les autres ? Très franchement, sa venue à court terme est assez contestable car Atari a pour le moment bien d'autres chats à fouetter. La firme de Jack Tramiel doit, en effet, développer le *CD Rom* attendu par tous.

De son côté, le *Transputer* se fait bien discret et Atari n'ose même plus avancer de date à son sujet. De la même manière, la console de travail Atari basée sur le système d'exploitation Unix se fait attendre depuis octobre.

Destinée à convertir les professionnels à l'univers Atari, cette machine s'intègre parfaitement dans la stratégie actuelle de l'entreprise.

N'avance-t-on pas un prix inférieur à 35 000 F pour une machine dotée d'une puissance similaire à celle d'un *Mac 2* ? Microprocesseur 68020, 4 Mo en standard, résolution de 640 par 512 avec 16 couleurs parmi 4096, environnement graphique sont autant d'éléments alléchants cités par certaines sources sûres... ou qui se prétendent comme telles ! Et justement, ces diverses caractéristiques s'avèrent très proches de celles d'un potentiel *Extended ST*. D'où la question : n'y aurait-il pas confusion entre ces deux machines ? Cela nous semble logique en ce sens que dans la gamme actuelle Atari, l'*EST* ne serait qu'un faux frère pour les *1040 ST* et *Méga ST 2*. D'autre part, Atari s'active autour de sa console 16 bits à base de 68 000 dont le lancement nécessitera une mobilisation très importante des fidèles employés de Tramiel. Dans ce contexte, l'on imagine mal la venue d'un *EST* destiné à concurrencer l'*Amiga 500* alors qu'Atari compte sur le bas de gamme (la console 68 000) et sur le haut de gamme (*Mega ST* et *Laser*, console de travail Unix) pour assurer son développement. Evidemment, rien ne peut contredire la thèse avancée par certains et qui explique que la technologie mise en œuvre sur les *EST* sera directement issue de celle utilisée par la console Unix.

Cette thèse confirme toutefois notre position : si cela s'avère exact, il y a fort à parier que l'avènement de l'*EST* n'est pas pour demain, compte tenu du retard de la console Unix !

Spécialiste en coups médiatiques, Atari pourrait toutefois chambouler le paysage informatique en annonçant la venue de cette machine... Affaire à suivre.

Mathieu Brisou

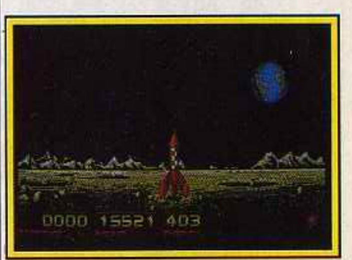
Dernière minute

La sortie de Tintin, d'Infogrames, est différée. Le logiciel n'est pas encore complétement terminé et ses auteurs veulent le peaufiner avant de le lancer. Ils préfèrent donc retarder la date de sortie initialement prévue pour présenter un jeu qui soit le plus abouti possible. Une sage décision dans l'environnement concurrentiel actuel...

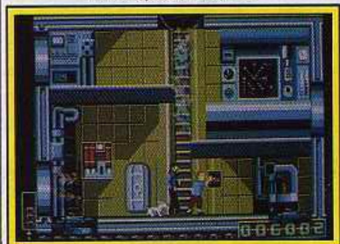
Le jeu, aujourd'hui, offre un superbe générique, d'une fluidité parfaite, suivi de trois phases de jeu. Dans la première, vous pilotez la fusée en évitant ou en détruisant des astéroïdes.

Dans la seconde, vous devez alunir en retournant la fusée et en actionnant des rétrofusées pour éviter un choc trop brutal. Ces deux phases apparaissent, à l'heure actuelle, trop simples, trop primaires et seront sans doute améliorées.

Enfin, il vous faut déjouer les plans de l'infâme Jorgen, qui sème des bombes un peu partout dans la fusée, bombes que vous



Alunissage réussi !


L'intérieur de la fusée.

devez trouver et désamorcer.

Manquent là-aussi une stratégie plus complexe et un réel challenge. Les graphismes et l'animation sont superbes mais il est aujourd'hui, dans l'état d'avancement du logiciel, difficile de se prononcer sur la qualité réelle du jeu.

Faire une critique de ce soft équivaudrait en effet, dans un autre domaine, à critiquer un film en ayant simplement vu son générique et quelques rushes.

Dans ces conditions, impossible bien évidemment de vous donner un avis crédible.

suite de la page 30.

Ce qu'ils en pensent

Les consoles m'ont toujours relativement déçu. Axées sur une ludothèque arcade, les possibilités graphiques et sonores de *Sega* et *Nintendo* sont à mon goût bien trop pauvres pour retraduire la vitalité et la précision « pixel » d'un bon soft d'action, à quelques exceptions près. Jusque là, impossible donc de ne pas craquer pour un micro face aux consoles 16 bits ou même 8 bits (l'action sur *C 64*, superbe !). Un point de vue remis en question, bien sûr, avec l'arrivée dans nos murs des premiers softs pour *PC Engine* de *NEC* ! Le nombre de couleurs disponibles à l'écran et les bruitages qui sortent de la « petite boîte grise et blanche » ont largement de quoi surpasser, toujours dans le domaine « action », la logithèque *Commodore 64*. La *NEC* est une véritable machine arcade, quelques secondes de *R-Type* suffisent à le prouver ! Le choix subsiste alors entre *PC Engine* et micro 16 bits, *ST* ou *Amiga* notamment. Ce choix est relativement clair si l'on sait exactement ce que l'on attend de sa future machine. Acheter aujourd'hui une console, c'est se résoudre à ne pas utiliser ses capacités autrement que par le jeu et, même dans ce domaine, accepter de n'avoir accès qu'à une ludothèque action, ce qui comble assurément les pros du joystick ! Mais attention, que ces derniers ne se considèrent pas comme amateurs exclusif du genre « arcade » On peut être de ces « pros » et connaître les angoisses d'un *Dungeon Master*, les frissons d'un vol sur *Falcon* ! (voir *Hit* de ce même numéro). Le choix « console/micro » est pour ma part très clair : le plaisir du jeu « arcade » d'une console ne remplacera jamais la convivialité et même la personnalité d'un micro-ordinateur. Dire adieu à l'aventure, à la simulation, aux petits utilitaires, (aux gros...), à l'évolution « hard » d'un système, aux périphériques et bidouilles, bref dire adieu à la micro-informatique. Impossible... La solution, toucher l'héritage de grand-mère et se payer, en plus de votre micro, le luxe d'une *NEC* pour briser de l'Alien après deux secondes de chargement, j'en suis ! Olivier Hautefeuille

3615 TILT
Gagnez l'une des 10 consoles NEC

CONSOLE NEC PC ENGINE

Acidric Briztou m'avait déjà vanté les mérites de cette console. Je vous laisse imaginer mon impatience quand mon rédac'chef m'a annoncé l'arrivée de la « bête » dans nos locaux. A peine plus gros qu'un walkman, le *PC Engine* étonne par sa facilité d'utilisation. Sans attendre, je charge la cartouche *R-Type I* et... c'est le choc ! Wouaah ! la taille des sprites, les bruitages, les graphismes et les couleurs sont super-extra-géniaux !
Je n'en reviens pas, cette version est pratiquement équivalente au jeu d'arcade ! Pour en avoir le cœur net, je charge tous les autres titres : *R-Type II* (fabuleux !), *Chan and Chan* (hilarant !) et finalement *Victory Run*. Que dire de ce dernier titre ?... Enfoncés *Out Run, Porsche Turbo Cup* et tous les autres !
Oui, je le dis, c'est la meilleure course de voiture que j'ai vu jusqu'à l'heure ! Bon, ce moment d'euphorie passé, je m'informe sur le prix de la console et des jeux... Cher, très cher pour l'instant. Il vaut mieux attendre un peu avant de casser sa tirelire. Et avant de faire votre choix, n'oubliez pas que d'autres consoles arrivent !
Diabolik Buster

La prétendue percée des consoles de jeu, annoncée à grand renfort de publicité depuis deux ans, m'a toujours laissé sceptique. Avec la *NEC*, les consoles deviennent des machines viables technologiquement. Cette console est extrêmement compacte et se transporte comme un walkman. Les anciens propriétaires de consoles *Sega*, *Nintendo*..., peuvent dorénavant chercher une place dans leur grenier ou leur cave pour y ranger leur machine-mamouth. Eric Caberia

A MORT LES CONSOLES !

Juin 1992, quelque part de, l'autre côté de l'Atlantique, plusieurs personnes convergent vers une salle où va se jouer une véritable révolution... Préparée de longue date, celle-ci doit permettre à California Instruments (CI), célèbre fabricant de calculatrices et de circuits intégrés, de détrôner les industriels japonais sur le marché des consoles de jeu. Humphrey Bogard, président directeur général de CI, prend la parole: « Messieurs, notre projet de micro-ordinateur personnel est fin prêt. La fabrication en grande série peut être lancée... Toutefois, il reste un problème : l'argumentaire commercial n'est pas encore fixé. » Moustache en avant et dents au raz du sol, Michael Douglas Oldbeautiful demande la parole. Rusé ce vieux Michael : il avait longuement préparé ses arguments. « Bull shit et Coca Cola, zim blonk » (car ainsi parlait Michael). Aussitôt, une foule d'applaudissements se déchaînèrent : que de bravos, que de bravos ! Même les gens, dehors, célébraient son intelligence, la pertinence de ce discours que tous se doivent d'apprendre par cœur. Evidemment, cher lecteur, tu ne peux que difficilement comprendre ce vocable. Le voici donc explicité. En résumé, le discours de Michael est le suivant : les consoles de jeux, c'est bien, mais tout est en option.
Pour sa part CI, pour le prix d'une console, offre tout en version de base : clavier, langage permettant de faire ses propres jeux, lecteur de cassettes pour les sauvegarder, etc. Bref, l'ordinateur personnel *CI 999 5A*, c'est comme une console mais en mieux et moins cher. Voici donc l'histoire du commencement de la fin des consoles de jeux qui marque aussi les débuts de la micro-informatique. Mais ça, c'est une autre histoire. PS : bien évidemment cher lecteur, ce récit digne des plus grandes œuvres de science-fiction est totalement imaginaire... On n'imagine pas qu'une entreprise pesant plusieurs millions de dollars puisse agir de cette manière ! Soyons réalistes...
Acidric Briztou

Richard Garriot "Ultima VI arrive"

Le créateur d'*Ultima* s'est confié à Tilt : le prochain *Ultima* sera encore plus beau, plus réaliste que les précédents épisodes.

Richard Garriot (lord British) est désormais un nom connu de tous les passionnés des jeux de rôles, du moins nous le pensons. Et quand on tient à nouveau le créateur de la célèbre série *Ultima*, on est tout de suite tenté de lui poser des questions qui brûlent les lèvres des fans ! C'est ce que nous n'avons pas manqué de faire pour vous soulager un peu d'une attente longue et angoissante ! (Et qu'est-ce qu'on dit à Tilt ?)

— Je vous pose tout de suite LA question vitale ! Y aura-t-il un *Ultima VI ?*

R. G. : Et je vous réponds... OUI ! Il faut tout d'abord préciser que les *Ultima IV, V* et *VI* forment une trilogie. Le IV est une conquête personnelle, le héros doit se prouver quelque chose, le V met en avant les forces obscures personnifiées par les Shadowlords, le VI est la suite logique de la saga.

— Y retrouve-t-on le fameux système de jeu à la *Ultima ?*

— Oui, mais avec d'énormes changements ! Vous connaissez le système de jeu des *Ultima* précédents où il y a une vue aérienne d'un monde (Britannia). Pendant certaines phases du jeu comme le combat ou encore la visite d'une ville ou d'un donjon, le programme effectue un zoom qui donne une vue plus détaillée des environs. Dans *Ultima VI*, la grande nouveauté vient de là, le jeu sera en permanence en mode zoom ! Tout Britannia sera donc plus grand, plus détaillé. Il faudra l'équivalent de 10 000 écrans pour voir le monde de *Ultima VI* dans sa totalité ! 1 024 icônes seront utilisées pour représenter le paysage qui sera encore plus détaillé que dans les précédents épisodes. Les personnages seront plus grands (4 icônes), un dragon aura une taille imposante (10 icônes) et un serpent, lui, fera 18 icônes ! En outre, l'écosystème d'*Ultima VI* sera plus proche encore de la réalité. Les monstres auront leurs propres individualités et il y aura une foule de trouvailles du même type.

— Et le scénario ?

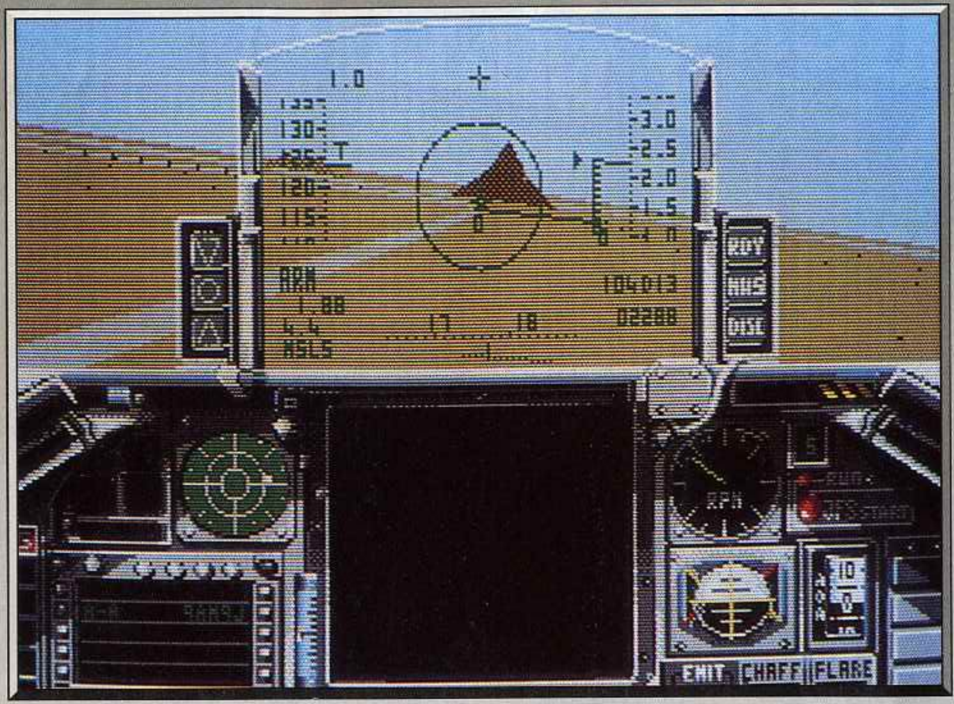
— Je ne veux pas trop dévoiler cet aspect de l'aventure. Ce que je peux dire, c'est qu'il y aura des points de passage obligés où le joueur découvrira de petites surprises. Le programme tolère des groupes de six à huit aventuriers. Quant à l'histoire, disons que l'« underworld » d'*Ultima V* disparaît et modifie la surface de Britannia. Je donne un scoop pour vos lecteurs : le monde de Britannia est PLAT et gare aux monstres venus du dessous !

Propos recueillis par Dany Boolauck



Tél. 47 89 15 11 +
FIRST ELECTRONIQUE
TOUTE LA GAMME MICRO THOMSON A PRIX MALIN
MATÉRIELS D'EXPOSITION, DE DÉMONSTRATION OU DE FIN DE SÉRIE, RÉVISÉS ET VENDUS AVEC LA GARANTIE CONSTRUCTEUR D'1 AN PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE
Câbles et accessoires
Contrôleur d'imprimante pour MO5, TO7 et T07/70 295 F TTC
Câble CI 1436 pour séries MO5, MO6 TO8, T09 95 F TTC
Câble CI 8020 pour séries MO5 TO7, T07/70 95 F TTC
Connexion ordinateur Thomson vers périphérique RS 232 295 F TTC
l'Affaire à Saisir
THOMSON TO8-D*
*Quantité limitée.
Configuration complète TO8-D avec lecteur de disquettes 3"1/2 et moniteur couleur haute définition 3 990 F TTC
Prix incroyablement FIRST 2 990 F TTC
THOMSON PC-M TO16
Ordinateur complet avec modem et logiciel de communication intégré
Avec moniteur monochrome 12" TTL 4 290 F TTC
Avec moniteur couleur 14" CGA 5 290 F TTC
THOMSON TO16 PC
Ordinateur complet avec 1 lecteur de disquettes/512 K Ram
Avec moniteur monochrome 12" TTL haute résolution 3 990 F TTC
Avec moniteur couleur 14" CGA 4 990 F TTC
PC-XT AUSSI DISPONIBLE :
Avec moniteur monochrome 5 890 F TTC
Avec moniteur couleur 7 190 F TTC
PC disque dur 20 Mo avec moniteur monochrome 8 590 F TTC
avec moniteur couleur 9 890 F TTC
avec moniteur + carte EGA 11 290 F TTC
IMPRIMANTES THOMSON
PR90-042
Imprimante thermique 40 colonnes Pour MO5, TO7 et T07/70
l'Affaire
Sans Suite 250 F TTC
IMPRIMANTE A IMPACTS PR90-055
40 colonnes pour TO7, TO8, TO9, MO5 et MO6.
Coup de Folie 450 F TTC
IMPRIMANTE PANASONIC 1081
120 cps/80 colonnes (avec cables) 1 890 F TTC
PR92
Imprimante pour gamme TO16 1 750 F TTC
SOURIS ET JOYSTICKS
Joystick pour MO6 TO8, TO9 95 F TTC
Joy Stick + interface pour TO16 450 F TTC
Souris pour PC, PCM et compatibles 315 F TTC
THOMSON M06-R
Ordinateur sans moniteur 1 050 F TTC
Incroyable
TO7-70 Clavier Qwerty 295 F TTC
SPECIAL JEUNES :
Micro ordinateur T07/70, clavier Qwerty, + Basic 128 K + 1 lecteur disquette QDD, + Pochette logiciels/jeux. Prix exceptionnel de l'ensemble : 690 F TTC
LECTEURS DE DISQUETTES
Lecteur 5"1/4, 360 K, pourTO16 PC et PCM 950 F TTC
Lecteur 3"1/5, 320 K, pour TO9 650 F TTC
Lecteurs internes 5"1/4 et 3"1/2 ☎
Lecteur 3"1/2, 640 K, pour M05 MO6, TO7 et TO9 1 195 F TTC
Lecteur-enregistreur de cassettes pour TO7 et TO7/70 395 F TTC
Lecteur-enregistreur de cassettes pour MO5 295 F TTC
DISQUE DUR
Carte disque dur Western digital. 20 Mo 2 990 F TTC
Carte disque dur 32 Mo 3 390 F TTC
DISQUETTES NEUTRES TTC
5"1/4 DF DD - 96 TPI la boîte de 10 29 F
3'1/2 DF DD - 135 TPI la boîte de 10 95 F
MONITEURS THOMSON
Moniteur 12" TTL vert, mode texte uniquement pour PC, PCM et compatibles 400 F TTC
Moniteur 14" monochrome ambre, bifréquence pour PC, PCM et compatibles 750 F TTC
Moniteur 14" couleur, CGA, pour PC, PCM et compatibles 1 950 F TTC
Moniteur couleur 14" EGA avec socle pour PC, PCM et compatibles 3 190 F TTC
Carte interface EGA pour PC, PCM et compatibles 1 295 F TTC
EXTENSIONS
Promo
• Extension mémoire 256 K/T08/T08D Prix fou 395 F TTC
• Extension mémoire 64 K/T07-70 265 F TTC
• Controleur de lecteur 3" 1/2 pour M06/TO7/TO9 450 F TTC
• Cartouche Ram Nano Réseau 495 F TTC
• Extension pour M05/Lecteur Quick Disk et logiciel JANE 395 F TTC
• Incrustation image vidéo 295 F TTC
• Modem 1200/75 Bds/Emulation Minitel pour TO7 295 F TTC
FIRST ELECTRONIQUE : le spécialiste Micro Thomson.
Nous avons en stock : tous les périphériques et accessoires pour les familles MO5, MO6, TO7, TO8, TO9, TO16.
Interrogez-nous ! Expéditions France et Outre-Mer.
TI-63
à renvoyer rempli et signé à : FIRST ELECTRONIQUE 124, bd de Verdun 92400 Courbevoie
BON DE COMMANDE
DÉSIGNATION
NOMBRE
PRIX
FORFAIT PORT ET EMBALLAGE
Sauf imprimantes, Moniteurs, U.C./Port dû.
Jusqu'à 5 k
45 F
TOTAL
Règlement : comptant joint à la commande
DATE
NOM
ADRESSE
*Sauf certains matériels.
FIRST ELECTRONIQUE est ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures - Parking gratuit sur place
124, bd de Verdun, 92400 COURBEVOIE
Tél. 47 89 15 11 + Fax 43 33 57 20




Les amateurs ne s'y tromperont pas, ils verront en Falcon, le plus prenant des simulateurs.

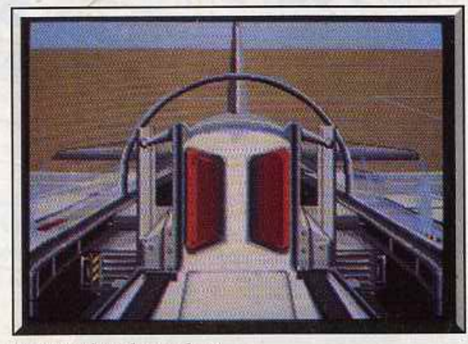
Falcon

ATARI ST

Cette simulation est un véritable bijou de programmation, tant par la qualité de sa réalisation que par la richesse des situations proposées. Aux commandes de votre F-16, expérimentez les vertiges euphorisants du « voile noir » ! Un excellent logiciel.

Spectrum Holobyte. Programmation : Chris Orton, Colin Bell, Russel Payne ; graphisme : Martin Wainwright, David Whitenide ; bruitage : Russel Payne, Judy Fischer.

Flight Simulator II est demeuré longtemps un logiciel de référence sur nombre de micro-ordinateurs (*PC, XT, AT*) pour mettre en évidence des caractéristiques aussi diverses que leurs graphismes, leur animation, leur vitesse de calcul. En effet ce type de programme, comme leur dénominatif l'indique, ne sont pas des jeux, mais de véritables systèmes de modélisation de la réalité. La qualité d'un simulateur sera donc tributaire du nombre de paramètres utilisés et de la vitesse de traitement de ces informations. Autant le dire tout de suite, peu de programmeurs parviennent à trouver le compromis idéal entre les possibilitgés limitées de nos petites machines et le réalisme, qui est le critère déterminant dans ce domaine. Dans le cas de *Falcon*, il faut constater que ce programme est un véritable bijou de programmation, tant par la qualité de sa réalisation que par la richesse des situations proposées. C'est aux commandes d'un F-16 (chasseur polyvalent US) que vous devez remplir un nombre varié de missions, allant de la simple pénétration des lignes ennemies à la destruction d'objectifs déterminés. En fonction de votre niveau d'habileté, le logiciel vous propose plusieurs niveaux de difficultés illustrés par une palette honorifique allant du grade de lieutenant à celui de colonel. Au niveau le moins élevé, le programme vous dispense des tests de collisions et de crashs, ce qui permet au joueur débutant de se familiariser avec les commandes de son jet tout en évitant de se « planter » constamment. Votre théâtre d'opérations est une vaste zone géographique où se côtoient montagnes, lacs, rivières en une superbe harmonie. Le tout est divisé en six zones renfermant de nombreuses installations militaro-stratégiques (aéroports, routes, ponts, sites de missiles, bâtisses, hangars, tours de contrôle). Lors du briefing, douze missions vous sont proposées afin d'occasionner un maximum de dégâts aux forces ennemies : il peut vous être demandé de détruire des ponts en zones ennemies, de neutraliser leur système de communication, ou d'annihiler leurs sites de missiles. Pour ce faire, vous devez disposer d'un système d'armes adéquat.


Vue arrière du cockpit.

Aussi, avant chaque mission, le logiciel vous propose une entrevue avec un artificier, afin d'équiper votre appareil en fonction de ses possibilités d'emport (un appareil trop lourd devient vulnérable en cas de rencontre avec un autre chasseur) et des stocks d'armes disponibles. La panoplie de missiles dont vous disposez va du vecteur air-air à recherche infrarouge au missile air-terre à visée optique (cela implique le vol piqué ou en rase-mottes) en passant par des bombes de très forte puissance destinées à détruire des objectifs importants.
L'ennemi n'est pas sans défense, puisqu'il vous conteste la supprématie aérienne avec un appareil, lui aussi de haute technologie : le Mig 21 (chasseur intercepteur soviétique). Tout comme vous, l'adversaire dispose d'une impressionnante panoplie d'armes. Aussi le manuel du logiciel s'attèle avec un soin particulier à vous enseigner les différentes techniques de combats et d'évitement (Immmelman, Dive loop, etc.) nécessaires pour survivre aux joutes aériennes (le nombre d'agresseurs est paramétrable). D'une manière générale, le vol en rase-mottes est vivement conseillé puisqu'il permet de ne pas être repéré par les radars adverses et par conséquent de ne pas être facilement intercepté. La reconstitution du cockpit de l'appareil est réaliste et vous propose comme dans les chasseurs modernes un système de visualisation « tête haute » (le pare-brise sert d'écran).
Parmi les nombreux paramètres affichés, on compte des indicateurs de décrochage, d'attaques ennemies, d'ouverture de volets, de post-combustion, en bref tout ce qu'il est nécessaire de voir dans un cockpit de F-16. Vous disposez même d'un compteur de G (unité de mesure d'une accélération positive ou

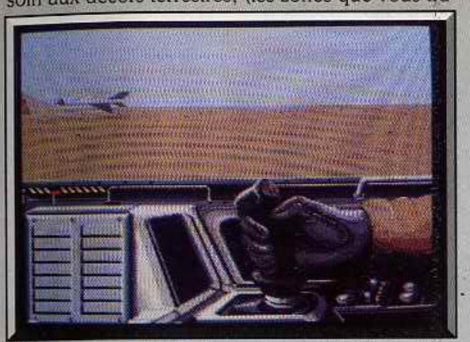


Choisissez vos armes en fonction des missions.

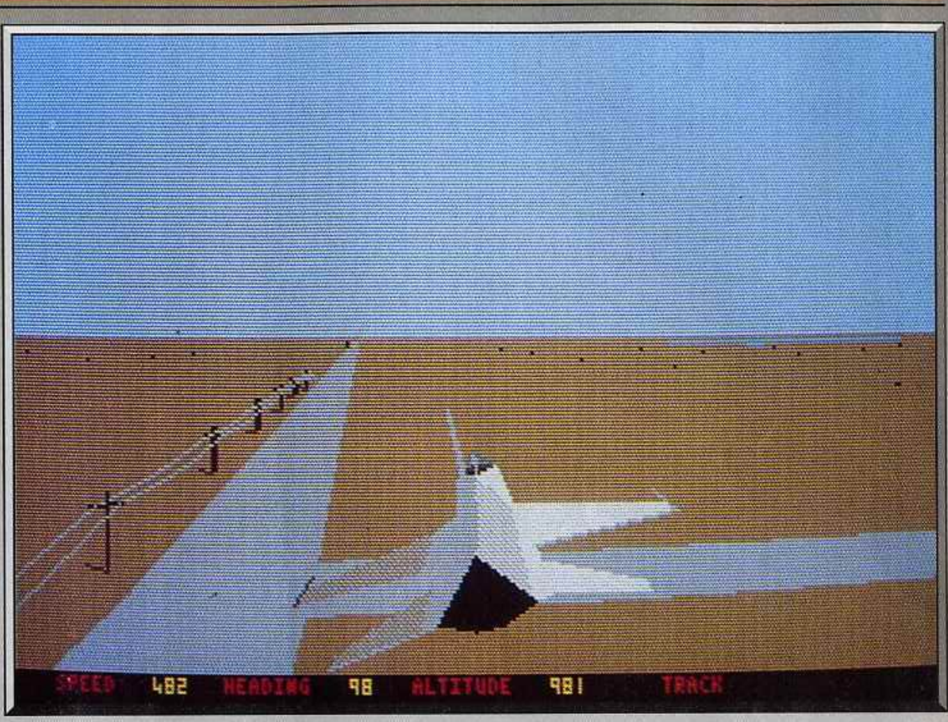


Vous en avez douze au choix.

négative), ce qui s'avère utile pour ne pas dépasser vos limites de résistance physique : en cas de non respect de ces contraintes, le programme provoque un obscurcissement de l'écran qui illustre le fait que vous perdez conscience. L'interface graphique de ce logiciel est d'une remarquable qualité. De multiples vues vous sont proposées (à l'intérieur et hors du cockpit) et donnent au logiciel une tonalité cinématographique.
Les différents éléments du logiciel utilisent avec brio le graphisme 3D en surfaces pleines : le résultat fait inévitablement penser aux simulateurs de vol militaires. Les concepteurs de *Falcon* ont porté un grand soin aux décors terrestres, (les zones que vous traversez doivent être identifiables) : vous pouvez voir par exemple des convois de camions militaires emprunter une route dont les bords sont garnis de poteaux électriques. Les animations sont, elles aussi, d'excellente qualité ; en ce sens elles illustrent parfaitement les progrès qui ont été réalisés ces deux dernières années dans le domaine des objets en surface pleine *(Starglider II, Carrier Command, F-18)*.
Les bruitages, contrairement à l'accoutumée sur *ST*, sont, eux aussi, parfaitement réalisés (digitalisation oblige). Il faut noter en dernier lieu que ce superbe logiciel peut être joué à plusieurs simultanément via le port modem de votre ordinateur (la connexion est possible entre machines de marques différentes). Les amateurs de simulations ne s'y tromperont pas, ils verront en *Falcon*, le plus prenant des simulateurs de vol actuellement sur micro. Eric Caberia



Contact visuel avec un Mig.



L'effet de perspective est convaincant.



Un souci de détail très poussé pour Falcon.



Attaque au missile air-sol.



Toutes les données en un coup d'œil.



Destruction d'un jet !

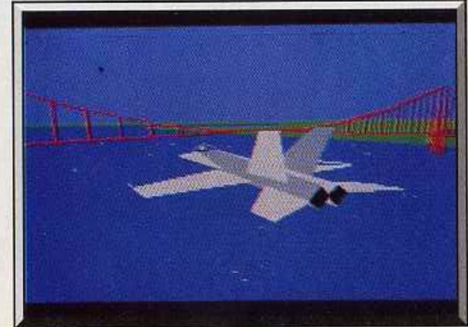


Des graphismes très agréables.

Type	*simulation*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	*C*

Comparatif

Jet, qui déjà ne nous avait pas convaincu lors de sa sortie, est définitivement relégué au rayon des vieilleries sans intérêt (en particulier sur *ST*). *Falcon* le dépasse en tout, en particulier dans le domaine du réalisme, de la rapidité des animations, des bruitages et de la variété des missions. Au risque de décevoir certains fanatiques de *F-18*, *Falcon* surpasse aussi ce programme (moins nettement), puisqu'il s'agit dans le cas de *Falcon* d'une vraie simulation de vol et non d'une récréation ludique comme celle qui est proposée dans *F-18*. Même dans le domaine des graphismes, *Falcon* assure sa suprématie grâce à la richesse et à la finesse des décors au sol. Les animations de *Falcon* n'ont rien à envier à celles de *F-18* (ce qui, déjà, constitue un exploit).



Falcon et F-18 se valent.



Accélérations puissantes qui soulèvent la poussière, l'adversaire perd du terrain !

Crazy Cars II

AMIGA

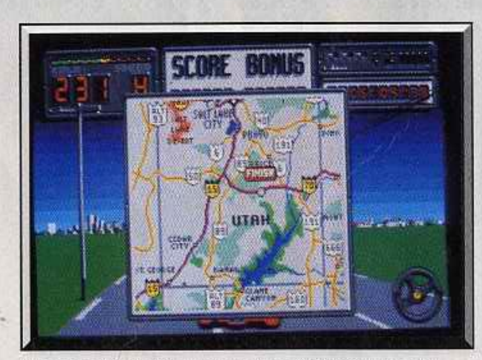
Après une première version superbe mais bien trop monotone, Crazy Cars II *trouve le juste équilibre entre action et stratégie. La course se poursuit dans tout l'ouest des États-Unis. Pilotage, étude de carte et carambolages, un must à ne pas manquer !*

Titus. Programmation : Jean-Michel Masson ; Graphismes : Florent Moreau ; Scénario et bruitages : Équipe de Titus.

Utah, Colorado, Arizona et Nouveau Mexique, quatre états qui sont la proie d'un gang international de casseurs... Plus une seule Mercedes, Porsche ou Lamborghini ne peut circuler librement sur les routes de la région. Face au tableau de bord d'une superbe Ferrari F 40, un pilote hors classe va tenter de démanteler le complot. *Crazy Cars II* se présente comme un soft d'aventure policière. Il mêle en fait stratégie et action dans l'une des courses auto les plus réussies de l'histoire de la micro ludique.

Suite à une superbe présentation sonore, l'écran de jeu principal dévoile une très large partie de la route. Les éléments du tableau de bord (détecteur de radar, indicateurs de bifurcation, etc.) sont situés en haut du tableau de jeu, ce qui laisse au pilote une très bonne visibilité. La piste se compose de trois voies délimitées par des lignes blanches. Le décor est très réaliste : au bord de la route, des panneaux ou simples bornes et, plus loin, un paysage soigné et différent pour chacun des états que vous allez visiter.

Dès les premières minutes de jeu, *Crazy Cars II* montre clairement l'importance de sa scénarisation face à l'action de son jeu. A la différence des courses classiques, vous n'êtes en effet confronté ici à aucun concurrent. Votre mission consiste à servir d'appât, à sillonner l'espace routier pour démasquer les policiers véreux qui prennent part au trafic du gang ! Pas de compte à rebours, pas de ligne de départ ou tour de piste... Il s'agit tout simplement de rejoindre sans encombre différents points stratégiques qui vous sont indiqués sur la carte routière. Une mission qui met en place un pilotage des plus délicats ! Une pression sur le bouton de la souris ou du joystick déchaîne les « cc » de la F 40. Quelques crissements de pneu, passage de vitesse (l'engin ne possède que deux rapports), le compteur affiche bientôt quelques 300 km/h ! Manié à la souris (c'est le mode de contrôle le plus précis à mon avis), le bolide réagit avec un réalisme captivant. La route est généralement large et dégagée, ce qui ne veut pas dire que la conduite est facile. En fait, les concepteurs de ce logiciel ont parfaitement respecté l'inertie de la voiture en virage. On peut rapidement définir les vitesses maxi qui assurent à la Ferrari une tenue de route rassurante. Au-delà, c'est le dérapage, le risque de voir exploser la voiture contre un pylône ou même le tête-à-queue si on lance un virage trop serré ou que l'on rétrograde sans freiner. L'animation du jeu est d'une souplesse exceptionnelle. Aucun à-coup, le relief de la route (l'un des atouts de *Crazy Cars I*) donne le frisson lorsqu'il cache au pilote un virage ou un barrage de police. Le pilotage de *Crazy*



Le nom de chaque route apparaît sur la carte.



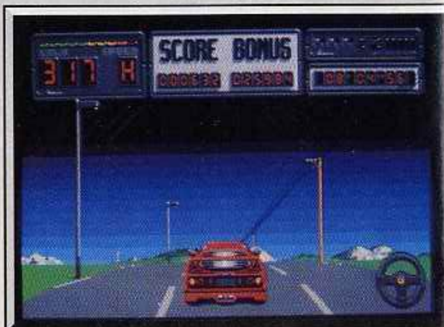
Un embranchement sur la droite à 211 km/h...



Une feinte gauche/droite pour doubler.



Ce choc vous fera perdre un temps précieux.



Notez le relief de la piste... Dangereux !

Cars II est alors vraiment passionnant. Difficile à maîtriser, il reste suffisamment réaliste pour ne pas décourager le joueur novice. Pas de faux problème, tout juste le risque bien légitime d'un petit 327 chrono (vitesse de pointe) hors circuit... C'est bien sûr le premier atout de cet excellent logiciel!
Les hits de la nouvelle génération ne peuvent cependant plus se contenter du simple facteur « action ». Suivant cette règle essentielle à la réussite, *Crazy Cars II* décoiffe tous ses concurrents côté stratégie. Si le scénario de votre mission est, en effet, complexe, il ne s'agit pas d'un simple artifice plaqué sur la notice pour aider à la vente du produit. La stratégie du jeu est issue de la carte routière que l'on



Les barrages sont difficiles à passer.

peut étudier à tout moment pendant la conduite. Cette carte dévoile, en effet, un impressionnant terrain de manœuvre qui défile par scrolling dans une fenêtre spéciale (ouverte par une touche du clavier). Toutes les routes y sont mentionnées et repérées par leur numéro. Pour atteindre votre objectif, il faudra donc sans cesse faire appel à cette carte pour ne pas louper un croisement. Eh oui, la route propose de très nombreuses intersections, phénomène trop rare dans l'univers de la course micro! Imaginez vous à 233 km/h, l'œil vissé sur l'horizon pour anticiper la moindre courbe, le plus petit dos d'âne... Le pilote doit constamment garder un œil sur l'un des témoins du tableau de bord de l'engin qui indique l'approche des croisements. La départementale 54 est annoncée sur la droite, un habile raccourci que le pilote confirmé aura découvert sur la carte. Il suffit d'attendre l'élargissement de la route, de raser de près les bornes de droite (quitte à risquer le crash!) pour bientôt se retrouver sur une voie unique de présélection. Le pilotage est ici très délicat du fait de l'étroitesse de la route. Il faudra réduire la vitesse à 150 maxi pour ne pas admirer l'une des superbes explosions prévues au programme!
Deuxième aspect stratégique du soft, vous allez être confronté sur toutes les routes aux polices de l'Etat. Policiers corrompus qui veulent votre mort ou flic honnêtes qui vous prennent pour l'un des membres du gang... Les voitures ennemies sont très dangereuses. Car si la piste est large, elles font tout pour vous barrer la route. Un seul remède, la feinte à droite et le « coup de bourre » à gauche au dernier moment. Pas facile malgré tout! Il reste enfin à parler du chronomètre qui égrène le temps imparti pour chaque parcours et qui ne s'arrête même pas lorsque l'on regarde la carte...
La recette à succès est toujours la même : une réalisation graphique et sonore géniale doublée d'une stratégie convaincante! *Crazy Cars II* a comblé sur ce dernier point le handicap de sa petite sœur. Merci! Un seul défaut à mentionner : dommage que le bruitage (superbe) du moteur soit interrompu par celui (non moins superbe...) des crissements de pneus lors des dérapages. Je voudrais conclure sur le soin apporté à l'environnement de ce logiciel. *Crazy Cars II* charge vite et enchaîne les parties sans aucun temps mort. Merci également pour la pause très « reposante » (!) et la possibilité de piloter la Ferrari tant au joystick qu'à la souris ou au clavier. Let's go pour les Tilt d'Or de l'année prochaine!

Olivier Hautefeuille

Type	*course auto*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Avis

Crasy Cars II marque l'arrivée de *Titus* dans le club des grandes sociétés de softs. Ce logiciel est proprement génial et offre au joueur tout ce qu'il est en droit d'attendre d'un hit aujourd'hui. Sensations fortes, scénario à suspense, graphismes et bruitages éblouissants, *Titus* ne se contente plus de logiciels simplement bons et nous présente un soft qui peut partir sans trembler à la conquête du monde... Après *Turbo Cup*, de *Loriciels*, *Crasy Cars II* place un peu plus haut la barre des simulations de conduite automobile. Lequel choisir? Comparatif dans le 15/15 de ce numéro, foncez! J.H.

La société d'édition *Titus* confirme avec ce logiciel, ce que déjà *Galactif Conquéror* nous avait fait pressentir : le haut niveau de qualité désormais apporté à chaque nouveau produit. *Crazy Cars II*, outre son impeccable réalisation technique présente de nombreuses originalités telles que la sollicitation de votre sens de l'orientation et un certain sens de la stratégie de la part du joueur. Un superbe hit.

Eric Caberia.



Tout-terrain pour rejoindre une route annexe.



Devant vous, la voiture signalée par le radar!

Pacmania

AMIGA

Très réussi sur Amiga — moins sur ST —, Pacmania reprend le principe du célèbre glouton amateur de pastilles gardées par des fantômes eux-mêmes friands de Pacman... Animations, nouveaux bonus ou dangers, tout a été amélioré sur cette nouvelle version. Indispensable.

Grandslam. Programmation : Peter Harrap & Shaun Hollingworth ; assistant : James Tripp ; graphisme : Jason Wilson ; musique : Benn Daglish.

La nouvelle se répand comme une traînée de poudre : Pac Man est de retour. La pacmania va de nouveau sévir. Les nostalgiques essuient une larme d'émotion. Pac Man est indiscutablement le plus célèbre héros du jeu vidéo de tous les temps et son succès reste encore inégalé. Il y a bien des années qu'il a fait une apparition triomphale et aujourd'hui encore, alors que les jeux ont une durée de vie de plus en plus brève, bon nombre de salles d'arcade en possèdent toujours un et nombreux sont ceux qui y jouent encore. Depuis il y a eu de nombreux remakes : *Mrs Pacman*, *Pacman JR* (moins célèbre) et plus récemment, *Pacland*, un agréable jeu de plates-formes dans lequel il lui était poussé des jambes. Cette fois, avec cette superbe conversion du jeu d'arcade de Namco/Atari Games, on revient a un Pacman très traditionnel mais complètement rajeuni.
La force de cette nouvelle version est de reprendre le principe de base du programme original, qui a fait ses preuves depuis longtemps, et d'y incorporer quelques innovations qui en relancent l'intérêt sans le dénaturer. La nouveauté qui saute aux yeux immédiatement, c'est la perspective en 3D. C'est très réussi sur un plan esthétique mais ce n'est pas un simple gadget. Cela modifie le jeu de manière importante dans la mesure où on ne voit plus la tota- ▶



Un principe génial toujours aussi efficace!



lité du labyrinthe mais seulement une petite partie. On ignore donc la position de certains fantômes et souvent on les découvre au dernier moment qui arrivent en face. Pas question d'anticiper mais il faut des réflexes à toute épreuve pour s'en tirer. Et puis il arrive fréquemment de ramasser une pastille en pensant que c'est la dernière et, surprise, rien ne se passe. On en a oublié une, mais où ? Il faut reprendre l'exploration systématique du labyrinthe pour la découvrir. Tant pis pour les distraits !

Le principe du jeu est resté le même. Le célèbre glouton doit manger toutes les pastilles en évitant les fantômes et lorsqu'il mange une pilule il dispose de quelques secondes pour les détruire. Dans cette nouvelle version, Pacman saute au-dessus de ses poursuivants, ce qui lui permet fréquemment de se tirer d'un mauvais pas. Mais certains fantômes en profitent et changent alors de direction, ce qui peut se révéler fatal. Et puis, dans les niveaux supérieurs l'un deux a également la possibilité de sauter, ce qui complique encore les choses. D'autre part, on retrouve les fruits qui rapportent des bonus lorsque Pacman les dévore, mais certains d'entre eux ont des propriétés particulières : la pilule rouge permet de détruire les fantômes pendant quelques secondes tandis que la verte augmente sa vitesse de déplacement pendant quelques temps.

Pacman bénéficie alors d'une accélération foudroyante dont il faut profiter pour ramasser le plus possible de pastilles. Attention à ne pas se laisser emporter, il faut garder la tête froide et réagir très vite lorsqu'on arrive sur un fantôme à toute allure. En compensation de ces avantages, les spectres sont plus nombreux que dans le programme original et l'un d'eux est beaucoup plus rapide que notre héros qui ne peut alors s'échapper que grâce à un brusque changement de direction.

On a vraiment l'impression d'avoir le jeu d'arcade chez soi tant la réalisation est superbe. C'est la conversion la plus fidèle que l'on ait pu voir à ce jour. Il est vrai que la conversion de *Pac Mania* ne pose pas les mêmes problèmes que celles de *Thunder Blade* ou d'*Out Run*, mais Grandslam a quand même réalisé un exploit. L'image est plein écran, le graphisme excellent et les couleurs sont parfaitement utilisées. On remarquera tout particulièrement un scrolling multidirectionnel qui est un modèle du genre. La bande sonore est également réussie, avec des thèmes musicaux agréables et des effets convaincants. Et puis, la gestion du personnage est parfaite, il est vraiment très maniable et on peut même le faire changer de direction en plein milieu d'un saut. Autre avantage : la progression du niveau de difficulté est savamment dosée. Dans les premiers labyrinthes l'action est assez lente, mais elle s'accélère insensiblement par la suite. Quelques niveaux plus tard tout se passe à une allure folle. L'action devient alors frénétique, d'autant plus que les fantômes gagnent en agressivité. Il faut vraiment s'accrocher, mais grâce à l'extrême maniabilité du personnage on peut tenir le coup assez longtemps pour peu que l'on ait de bons réflexes.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	18
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

Version ST

La version *ST* est loin d'être aussi bien réalisée que celle de l'*Amiga*. Non seulement l'image n'est pas plein écran, mais elle n'en occupe qu'à peu près le tiers. C'est bien moins agréable sur un plan esthétique, mais cela a également un effet sur le jeu car seule une petite partie du labyrinthe est représentée. Le graphisme est réussi, mais les couleurs sont un peu pâles. Le jeu lui-même est tout aussi passionnant et, que l'on ait un *ST* ou un *Amiga*, c'est



Un superbe Pac Man qui revient très fort avec toutes les qualités des premiers du genre décuplées.



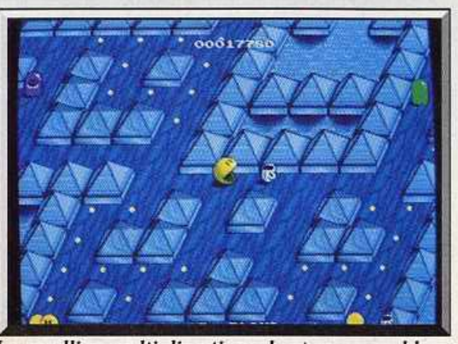
Admirez les graphismes de certains tableaux.



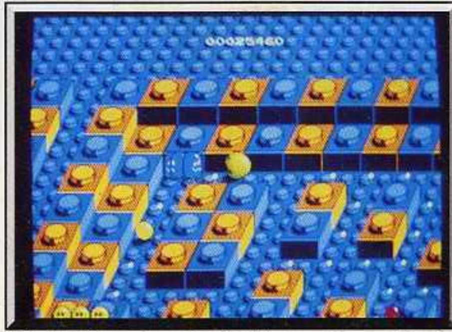
Beaucoup plus complexe que le programme original.



Pour éviter les ennuis, rien ne vaut un petit saut.



Le scrolling multi-directionnel est remarquable.



Admirez l'angoisse des fantômes pris au piège !

un programme indispensable. Les possesseurs de *ST* ne seront pas déçus, car *Pacmania* est un grand jeu. Il est préférable qu'ils évitent de regarder la version *Amiga*, cela risquerait de leur gâcher un peu le plaisir. Grandslam aurait pu tirer un meilleur parti des possibilités de cette machine.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

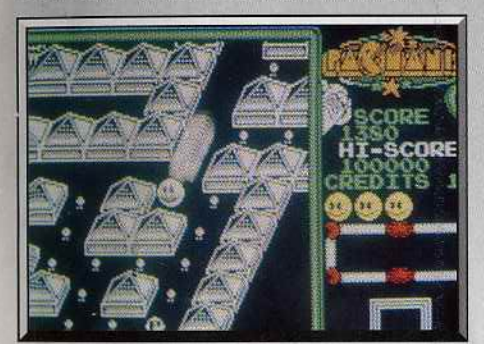
Version Amstrad CPC

Grandslam

Cette conversion du jeu d'arcade de *Namco* nous permet de retrouver le célèbre glouton au meilleur de sa forme.

Le jeu est très proche de l'original avec juste ce qu'il faut d'innovation pour relancer l'intérêt du jeu sans le dénaturer. La scène est représentée en 3D, on ne voit qu'une partie du labyrinthe et il faut donc être très vigilant.

D'autre part, *Pac-man* peut sauter au-dessus de ses adversaires, mais attention ils sont particulièrement sournois et certains sont bien plus rapides que lui. C'est un jeu simple, mais passionnant, qui vous



Pacmania sur Amstrad : une excellente conversion.



On ne peut pas en dire autant de la version ST.

tiendra tout de suite en haleine.

Les graphismes sont agréables et le scrolling multidirectionnel est satisfaisant, il a vraiment tout pour plaire ce pac-man qui ne fait pas son âge.

Pacmania est l'une des meilleures conversions d'un jeu d'arcade sur *CPC*. Un jeu indispensable.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Avis

La version *Amiga* est tout simplement splendide. Le plateau de jeu occupe tout l'écran. Le rendu du relief est exceptionnel et le scrolling multidirectionnel parfait. La musique d'accompagnement est très bonne ainsi que les bruitages.

On ne peut pas en dire autant de la version *ST* qui a été réalisée à l'économie. Certes l'intérêt du jeu demeure mais on ne joue plus désormais que sur la moitié de l'écran, le relief est plus classique et aucun bruitage ne complète la musique d'accompagnement. On pouvait faire nettement mieux sur cette machine. De grâce, messieurs les éditeurs, confiez vos adaptations respectives aux spécialistes des machines concernées qui sauront eux en tirer la quintessence !

Jacques Harbonn

Que l'on soit déjà fana de la version arcade ou que l'on découvre *Pacmania* pour la première fois, l'effet est saisissant. Au début, c'est l'originalité de ce Pac Man 3D qui poussera le joueur à vaincre le labyrinthe. La difficulté, très progressive, des divers tableaux fera le reste !

Olivier Hautefeuille

Paradoxalement, la version *ST*, moins spectaculaire que celle de l'*Amiga* est plus fidèle à la borne d'arcade. En effet le mode d'affichage réduit de la version *ST*, est très proche de celui du jeu de café, qui utilise un moniteur en position verticale. En bref cela revient à dire que dans son non-conformisme, l'adaptation sur *Amiga* a surpassé même la borne d'arcade grâce à un champ de vision beaucoup plus vaste.

Eric Caberia

Speed Ball

ATARI ST

Mieux vaut ne pas avoir de scrupules ni de fair-play pour jouer à Speed Ball. L'ordinateur, s'il tient les commandes d'une équipe, est impitoyable. Les parties à deux humains sont par contre géniales.

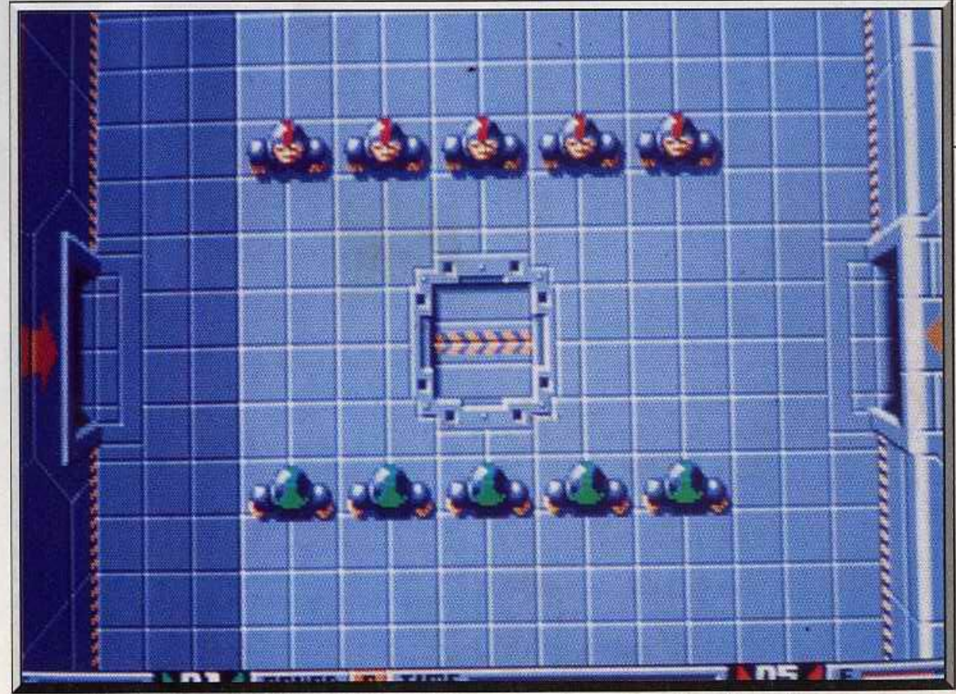
Image Works. Générique : programme : Bitmap Brothers ; graphisme : Mark Coleman designs ; musique : David Whittaker.

Avec *Speedball*, vous participez à un match de football du futur. S'inspirant du film de science-fiction « Roller Ball », la partie que vous livrez à l'équipe adverse est sans merci : tous les coups sont permis.

Le jeu se passe sur un terrain d'acier de forme rectangulaire entouré de murs également en métal. La surface du terrain n'est interrompue que par des dômes de rebondissements hors desquels la balle est détournée, mais sur lesquels les joueurs peuvent ▶



Des joueurs redoutablement efficaces.

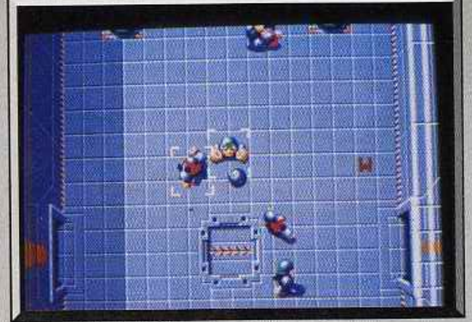


Des graphismes dignes du ST et une animation sans reproches pour un jeu très rapide.



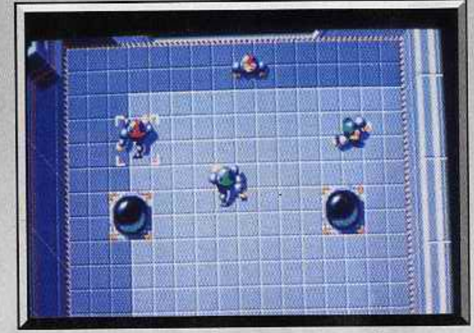
se déplacer librement. Le format des dômes change au gré des parties. Plusieurs options vous sont proposées. Il est possible de jouer à deux simultanément (chaque joueur dispose d'une équipe) ou seul contre l'ordinateur, en mode éliminatoire ou en jeu de championnat.
Selon l'option choisie, l'accès à l'étape suivante est plus ou moins ardu : en mode éliminatoire, les équipes sont de plus en plus difficiles à battre, alors que dans le mode championnat, les équipes que vous affrontez sont tirées au hasard et sont par conséquent de niveaux inégaux. Dans ce mode, un match gagné rapporte cent points, un match nul vingt points, et cinq pour chaque but marqué. Au terme de chaque semaine (soit cinq matchs auxquels prennent part dix équipes), l'ordinateur fait un bilan des compétitions écoulées. Selon l'équipe choisie, vous disposez de certaines caractéristiques physiques qui sont des paramètres de force, de vigueur, et d'habileté. Une fois la partie entamée, vous constatez que vous disposez de moyens « frappants » pour récupérer le ballon ou plaquer les adversaires à cet effet. Lors de vos évolutions, vous pouvez bondir en l'air pour récupérer un ballon en suspens, bousculer un adversaire pour récupérer le ballon, faire des passes à l'un de vos partenaires, utiliser les murs d'acier pour faire des rebonds.
D'autre part, en cours de partie, des tuiles du plancher peuvent se transformer en items avantageux si vous parvenez à les ramasser malgré l'adversité. Certains d'entre eux ont un effet immédiat (paralysie de l'équipe adverse, tirs de particules qui neutralisent tous vos adversaires durant dix secondes, inversion des commandes de l'adversaire, etc.), d'autres ont un effet différé (corruption du responsable, vigueur supplémentaire pour votre équipe, corruption du chronométreur, etc.). L'une des options les plus intéressantes de ce programme demeure la sauvegarde des parties en cours. Les graphismes présentent incontestablement un air de parenté avec ceux de *Xénon* (le même look « heavy metal »). La personnalisation des capitaines d'équipe avec leur portrait est très réussie. Mais la palme de la réalisation doit être décernée à l'animation qui, outre les spectaculaires empoignades des matchs, présente de saisissants interludes animés (footballeur frappant son poing de manière menaçante, rictus du capitaine d'équipe choisi, mise en place d'un gant de protection). Durant les matchs les déplacements des joueurs sont rapides et ne prêtent pas à confusion. On peut souligner la qualité du mode de gestion des joueurs qui permet de contrôler le plus proche du ballon. Les bruitages reproduisent bien les chocs sourds de collisions entre joueurs ou contre les murs d'acier.
Pour la petite histoire, une rumeur avance que ce logiciel à l'origine était beaucoup plus saignant, mais des âmes bien pensantes auraient jugé bon d'évacuer ce trop plein de violence. Pour ma part, je considère que les créateurs de logiciels sont des artistes, dont les œuvres sont maintenues dans un infantilisme niais. A part ces considérations personnelles, *Speedball* est un excellent programme.

Eric Caberia


Ne pas hésiter à frapper l'adversaire...


Ne manquez pas les bonus, très utiles...


L'inverseur de commandes est étonnant.


Speed Ball : trop violent, ou pas assez ?

Type	*action*
Intérêt	*16*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Avis

Voilà un jeu riche en possibilité et très bien réalisé. Les graphismes sont dignes du *ST* et l'animation est impeccable. Toutefois, l'effet de perspective ne m'a pas vraiment convaincu. Pour finir, j'avoue que ce type de jeu ne me plaît que quand je joue contre un humain. Intéressant. Dany Boolauck

Ce logiciel a réussi la gageure de faire un jeu de sport futuriste qui ne soit ni trop compliqué, ni trop proche d'un jeu classique. La réalisation est excellente. Les graphismes de présentation sont très soignés et l'impression de relief bien rendue alors que la vue du dessus adoptée ne facilitait pas les choses. L'animation et le scrolling sont vraiment très fluides. Par contre, les bruitages auraient pu être meilleurs.

Jacques Harbonn

Speedball est un excellent programme qui devrait séduire tous les amateurs de sport. Il faut s'accrocher pour vaincre l'ordinateur, mais on est motivé par ce sport original. La réalisation est irréprochable avec de bons graphismes et une animation parfaite. Les matchs sont difficile et passionnants.

Alain Huyghues-Lacour

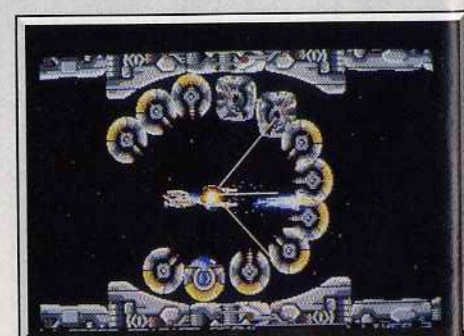
R-Type

ATARI ST

Un des Shoot'em up les plus durs qu'aient jamais affronté les joueurs. Mais peu importe la difficulté. R-type est passionnant, même si son animation n'est pas un modèle du genre, surtout si on le compare à Dénaris, sur Amiga...

Electric Dreams

Quelques semaines après la version console, voici la première version micro du grand hit d'arcade de Sega. Ce shoot-them-up du troisième type est déjà célèbre pour ses horribles monstres comme pour ses armements très sophistiqués. Avant même la sortie de cette version officielle, des programmes s'en inspirent déjà : *Denaris* sur *Amiga*, *Armalyte* sur *C64*. Gageons que ce n'est qu'un début. Aux


Touché, vous perdez non seulement une vie...


... mais aussi toutes les armes spéciales déjà trouvée...



Contre la sophistication des armes ennemies, vous ne pourrez rien faire si vos réflexes ne sont pas au top !

confins de l'espace se trouve l'empire Bydo qui veut étendre son emprise malfaisante dans tout l'univers. Vous êtes le seul espoir de l'humanité et vous partez à l'attaque aux commandes du R-9, un vaisseau de combat hypersophistiqué. Dès les premières secondes on se rend compte qu'il ne sera pas facile de survivre. Avant même de pénétrer dans la base ennemie, des nuées de vaisseaux attaquent en force. Dès que vous abattez un robot qui saute en face de vous, une icône apparaît. Lorsque vous la ramassez, un module traverse l'écran pour venir se fixer à l'avant ou à l'arrière de votre vaisseau. Il s'agit d'un module qui arrête les tirs tant qu'il reste accroché



A partir d'un certain moment, vous devez faire...

à votre vaisseau, mais vous pouvez également l'envoyer vers l'avant. Dans ce cas, il vous ouvre le chemin en détruisant bon nombre de vos adversaires, d'autant qu'à chaque fois que vous ramassez une nouvelle icône sa puissance de tir augmente. Au cours de votre progression vous pouvez vous procurer d'autres armes très puissantes, comme des lasers qui rebondissent sur les parois ou des missiles à tête chercheuse. Vous n'aurez pas trop de puissance de feu pour venir à bout de tous les ennemis qui vous harcèlent. Il faut tenir le coup car si vous êtes touché vous perdez une vie, mais également tous ces armements supplémentaires qui vous feront gravement défaut par la suite.

A la fin de ce niveau, vous vous trouvez face à face avec le premier monstre. Il s'agit d'un énorme Alien qui tente de vous balayer avec sa longue queue, tandis qu'une tête apparaît au milieu de son ventre, en tirant dans votre direction. Vous disposez d'un temps limité pour vous en débarrasser, faute de quoi le scrolling redémarre et, comme le monstre occupe toute la hauteur de l'écran, vous ne lui échapperez pas. Le meilleur moyen de le détruire consiste à envoyer le module juste à l'endroit où sort la tête, ce qui est son talon d'Achille.

Le premier niveau n'est pas trop difficile, mais au second c'est l'enfer. Toutes sortes de créatures sur-



Confiance au tir instinctif...

gissent dans toutes les directions, tandis que des bombes traversent l'écran. Seuls des réflexes vous permettront de vous tirer d'affaire. C'est vraiment le moment de s'accrocher parce qu'il est très difficile de traverser ce secteur avec les armes ramassées dans le niveau précédent. Si vous les perdez, vous n'avez plus beaucoup de chances d'y parvenir. Si vous y arrivez, il vous faudra encore affronter un nouveau monstre : un énorme cœur avec un serpent qui sort de ses artères pour dérouler ses anneaux autour de votre vaisseau. D'autres dangers vous attendent par la suite, dont le moindre n'est pas l'interminable vaisseau-mère qui vous attaque dans le niveau suivant.

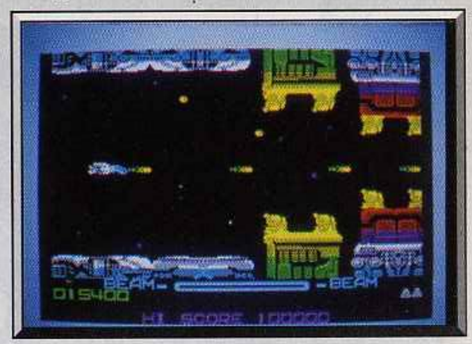
R-Type est réussi sur le plan des graphismes avec de beaux décors, des sprites colorés et surtout de magnifiques monstres, à vous donner des cauchemars. En revanche, l'animation est assez lente et parfois saccadé. L'action s'accompagne d'un honnête thème musical. On regrette toutefois l'absence d'effets sonores. C'est un shoot-them-up prenant, mais très difficile qui donne des sueurs froides aux joueurs les plus expérimentés. Cela est en partie compensé par la présence d'une option continue qui permet de reprendre le jeu à cinq reprises. On aura malgré tout du mal à venir à bout du second niveau. Une adaptation fidèle du jeu d'arcade pour ceux qui



Dommage que l'animation ne soit pas parfaite.



Les effets sonores auraient mérité mieux.



Un jeu prenant dont on ne se lasse pas.

n'ont peur de rien. (Notice en français ; deux disquettes.)
Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*15*
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*C*

Version Spectrum

Cette adaptation est une réussite complète sur cette machine. Contrairement à la majorité des transcodages qui se facilitent la vie en adoptant un mode monochrome, cette version bénéficie d'une mise en ▶



Denaris, sur Amiga, concurrent direct de R-Type.

couleur riche et variée. Les bruitages sont corrects mais on peut regretter cependant que les programmeurs n'aient pas cru bon de mettre à profit les capacités très supérieures des *Spectrum + 2* dans ce domaine. Il demeure cependant le meilleur Shoot-Them-Up sur *Spectrum* (K7). Jacques Harbonn

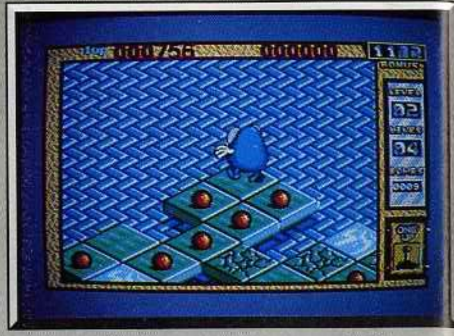
Type	shoot-them-up
Intérêt	17
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

Avis

Oui... bon... ce n'est pas *Denaris*, maaaiiis ce n'est pas si mal que ça. Les graphismes sont très agréables, les monstres très variés. Alain a judicieusement fait ressortir la pauvreté de l'environnement sonore et la grande difficulté dans le passage des niveaux. Il y a aussi ce scrolling légèrement saccadé. Malgré tout, on se laisse prendre au jeu et on y prend du plaisir. Un bon soft. Dany Boolauck

Comparatif :

R-Type / Denaris. Il est intéressant de comparer la conversion officielle de *R-Type* avec *Denaris*, sa copie à peine déguisée. On comprend tout de suite pourquoi *Activision* a tenu à empêcher la sortie de ce dernier. Les graphismes sont à peu près équivalents, avec un léger avantage pour *R-Type* en ce qui concerne les monstres, qui sont magnifiques. Mais en revanche, au niveau de l'animation, *Denaris* possède une supériorité écrasante sur son concurrent, tant pour la rapidité que pour la précision. Quant à la bande sonore, là aussi *Denaris* surclasse largement son concurrent. Mais, après tout, il n'y a pas de véritable concurrence car *R-Type* est sur *ST* et *Denaris* sur *Amiga*... heureusement pour *Activision*. A.H.-L.



Vous avez le choix entre une vue trois D...



... ou une vue du dessus, en 2D.

Bombuzal

ATARI ST

Jeu de réflexion ou jeu d'action ? Bombuzal est l'un et l'autre. L'action est bien intégrée et l'aspect réflexion innove par son originalité. Deux bonnes raisons de découvrir ce soft.

Image Works. Auteurs : Tony Crowter et David Bishop.

Certains jeux de réflexion n'auraient pu être réalisés si la micro informatique n'existait pas. En effet, nos chères petites bécanes permettent de créer des univers régis par un grand nombre de contraintes et tout ceci en temps réel. Sans l'aide des micros, des jeux tels que *Sentinel* auraient été irréalisables.



Des dalles glissantes ou piégées, des bombes à désarmorçer, et un chronomètre qui ne s'arrête jamais.

Grâce à leurs vastes possibilités, les micros permettent aussi d'interpénétrer harmonieusement réflexion et action (ce qui rend les jeux autrement plus prenants). *Bombuzal* appartient à cette nouvelle catégorie de programmes, fruits des amours de la micro et des jeux de réflexion. Pour l'anecdote, il faut savoir que ce programme a eu, outre ses concepteurs, de nombreux parrains, tous aussi fameux les uns que les autres. Parmi eux, on peut citer Jon Ritman ou encore le programmeur le plus baba cool de sa génération : Jeff Minter (*Llamasoft*). Le but du jeu est simple : il vous faut, sous les traits d'une charmante créature, parcourir un assemblage de



Certaines dalles n'autorisent qu'un seul passage.

tuiles reposant sur une surface dont le contact est mortel, ceci afin de faire éclater toutes les bombes présentes à l'écran avant l'écoulement du temps imparti (un chronomètre décrémente rapidement). Votre mission d'artificier est rendue complexe par un grand nombre de contraintes, telles que le type de tuiles composant l'assemblage sur lequel vous progressez. En effet, certaines des dalles présentent de graves félures et n'autorisent qu'un seul passage, d'autres sont gelées et vous font partir dans un dérapage incontrôlé (vous gardez votre trajectoire primitive), d'autres sont blindés et résistent, contrairement aux autres, au souffle et à l'impact d'une explosion proche.



Un certain nombre d'articles reposent sur des tuiles. On peut y voir les inévitables bombes que vous devez faire exploser en activant leur détonateur. Ces engins infernaux sont de tailles différentes, ce qui affecte grandement leur puissance de destruction : les plus grosses ont un grand rayon d'action, puisqu'elles détruisent toutes les tuiles situées à deux cases du point de déflagration (alors que vous ne pouvez être qu'à une case d'une bombe activée). Les plus petites ne détruisent que la tuile sur lesquelles elle reposent. En cas de mauvais calcul ou de déplacement intempestif, c'est la mort.
D'autres items viennent agrémenter ce savoureux logiciel, parmi lesquelles des temples de puissance qui absorbent le souffle des bombes (ce qui dans certains cas peut vous mettre à l'abri d'une destruction qui semblait inévitable), ou encore des systèmes de téléportations qui vous transportent en n'importe quel point du dallage. Vous disposez d'alliés précieux (malheureusement disponibles à des niveaux élevés du jeu), tels que les droïd-bubbles ou le droïd-sqweek dont vous pouvez prendre le contrôle et qui vous permettent en se sacrifiant de déminer une zone dangereuse. Malheureusement des êtres beaucoup moins amicaux hantent cet univers. En effet, deux créatu-



Une bombe, c'est bien beau, mais qu'en faire ?

res, répondant au doux noms de Sinister-Ennemi et Dexter-ennemi parcourent sans cesse les tuiles (l'un tourne toujours à gauche, l'autre toujours à droite) ; pour éviter leur mortel contact, vous devez vous en débarasser soit en faisant exploser la tuile sur laquelle ils se trouvent, soit en les isolant sur une tuile.
Graphiquement le logiciel est prodigieusement réussi, puisque vous disposez de deux modes de visualisation interchangeables à volonté : un affichage en 2 D (vu en haut), et un spectaculaire 3 D en mode isométrique qui donne au programme un réalisme et un esthétisme rare. Les animations sont rapides et de très bonne qualité quelque soit le mode d'affichage. Les bruitages sont corrects sans plus. A noter que le logiciel dispose d'un mode « carte » qui permet d'avoir une vue d'ensemble de l'assemblage de tuiles (ce qui s'avère indispensable à partir d'un certain niveau de complexité). Dernier bon point, *Bombuzal* permet de rejouer à partir du dernier niveau atteint (ce qui évite de tout recommencer à chaque fois). Le meilleur jeu de réflexion sur micro depuis *Sentinel*. Eric Caberia

Type	*action/réflexion*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Version Amiga

Cette version est strictement identique à la précédente en dehors d'une musique de présentation plus travaillée et surtout mieux rendue grâce au processeur sonore plus évoluée de l'*Amiga*. J.H.

Type	*réflexion*
Intérêt	*17*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Avis

Il n'est pas évident de concevoir un jeu de réflexion original. Pourtant *Bombuzal* y est parfaitement parvenu. La progression de difficulté est très bien étudiée et la possibilité de jouer sur un plateau 2 ou 3 D permettra à chacun d'y trouver son compte. La réalisation est sans reproche. J.H.

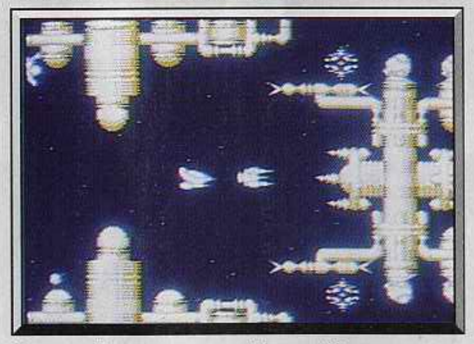
Armalyte

C 64

Belle réalisation sur Commodore, Armalyte prouve que le brave C 64 n'a pas dit son dernier mot ! Les versions ST et Amiga sont cependant attendues...

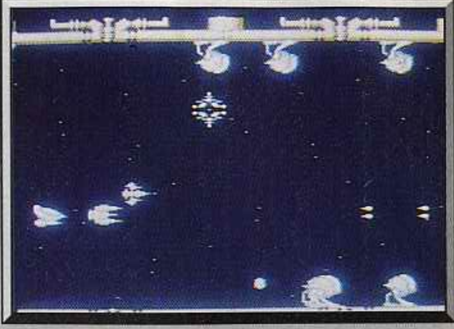
Thalamus

Thalamus est un petit éditeur anglais qui poursuit depuis quelques années une politique exemplaire : peu de jeux publiés (deux ou trois par an), mais il s'agit toujours de programmes d'une grande qualité. On leur doit déjà deux célèbres shoot-them-up à scrolling horizontal : *Sanxion* et *Delta*. Aujourd'hui en voici un troisième qui est ce qu'on a fait de mieux, dans le genre, sur *C 64*. Passons sur le scénario qui

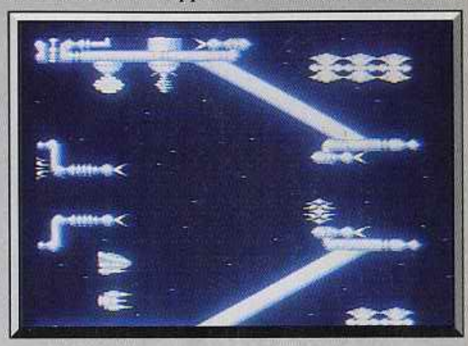


Des graphismes remarquablement fins.

explique longuement qu'*Armalyte* est en fait la suite de *Delta* , qu'importe, dans ce type de programme tout ce qui compte c'est de casser de l'alien.
C'est un programme assez classique : scrolling horizontal, armement évolutif et présence d'un énorme gardien à la fin de chaque secteur. Malgré cela, *Armalyte* se distingue très nettement de ses nombreux concurrents par l'extraordinaire qualité de sa réalisation et grâce à de nombreuses innovations qui relancent l'intérêt de jeu. Côté réalisation, on est tout de suite conquis par la finesse des graphismes, l'excellente utilisation des couleurs, ainsi que par l'animation, aussi rapide que précise. Mais *Armalyte* ne fait pas partie de ces programmes dont les beaux



Des armements supplémentaires bien utiles.



Tir automatique ou pas, un choix difficile.

graphismes masquent un manque d'intérêt de jeu. En effet, l'action est frénétique et le niveau de difficulté très étudié, ce qui en fait un programme passionnant auquel on revient sans cesse. L'une des particularités de ce programme est de permettre de jouer à deux simultanément, ce qui donne lieu à des parties acharnées. On peut s'entraider, en ramassant à tour de rôle les équipements supplémentaires, ou bien repousser l'autre pour s'en emparer. Les aliens sont aussi rapides que nombreux et on n'est pas trop de deux pour les affronter. Mais *Armalyte* reste tout aussi jouable lorsque l'on est seul, car on dispose alors d'un module, qui n'est pas sans rappeler celui de R-type. Ce module, indestructible, tire en permanence et vous pouvez le garder à l'avant de votre vaisseau ou le laisser poursuivre son chemin indépendament de vos déplacements.
Une autre innovation importante réside dans les pastilles qui vous apportent des équipements supplémentaires. Lorsque vous leur tirez dessus, cela a pour effet de changer les symboles qui correspondent aux divers équipements disponibles. En revanche, si vous les ramassez sans avoir tiré dessus au préalable, votre vaisseau devient indestructible pendant 5 secondes, ce qui est fort utile dans certains passages délicats. De plus, vous disposez d'armements spéciaux, spectaculaires et efficaces, que vous pouvez activer de temps à autres en maintenant le bouton de tir appuyé. Cela impose un choix difficile car l'utilisation d'une manette de tir automatique rend les choses plus faciles, mais ne vous permet pas d'avoir recours à ces armements spéciaux. *Armalyte* est un grand shoot-them-up et il est actuellement en cours de développement sur *ST* ou *Amiga*. Alain Huyghues-Lacour.

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*



Un grand coup de chaîne en pleine figure, rien de tel pour vous remettre les idées en place.

Castlevania

CONSOLE NINTENDO

Bien connu des possesseurs de MSX II sous le nom de Vampire Killer, Castelvania répond aux critères de sélection japonais. Action impressionnante, pièges nombreux, astuces soigneusement dissimulées garantissent des heures de plaisir.

Konami

La console *Nintendo* triomphe aux Etats-Unis et au Japon, alors qu'elle ne remporte qu'un succès mitigé en France. L'une des principales explications de ce phénomène est que la plupart des nombreux programmes de qualité publiés aux USA ne sont pas disponibles en France. Mais cela va peut-être changer et l'un de ces jeux mythiques arrive enfin. Les possesseurs d'une console vont se régaler avec le fantastique *Castlevania* de *Konami*. Nous vous en avions déjà parlé lorsque *Konami* l'avait adapté sur *MSX 2*, sous le titre de *Vampire killer*. Le voici rebaptisé *Castlevania*, mais il s'agit bien du même jeu. Bien sûr, la réalisation n'est pas aussi impressionnante que celle du *MSX 2*, mais il n'en est pas moins passionnant et plus d'un joueur sera envoûté par ce programme d'une grande richesse.



Vous ne transportez qu'une arme spéciale à la fois.

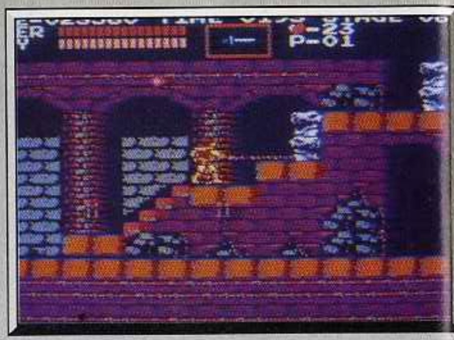


Des pièges vous attendent à tout instant.



Des bonus ou des armes sont soigneusement cachés.

Un comte vampire sème la terreur dans la région et personne n'ose l'affronter... sauf vous ! L'action commence alors qu'un fouet à la main, vous approchez du château maudit. A l'intérieur, il y a du monde qui vous attend : zombis, squelettes, fantômes, chauves-souris et bien d'autres créatures redoutables. De plus, à la fin de chaque niveau, qui se compose de trois secteurs, vous devez combattre un monstre différent, des momies, Frankenstein, etc. Il faut descendre des escaliers et sauter sur des plateformes tout en repoussant les attaques des monstres. Tout au long de votre progression, vous rencontrez des bougies disposées sur les murs. Celles-ci jouent un rôle déterminant. Lorsque vous les frappez d'un coup de fouet, elles laissent apparaître différents objets, comme des sacs d'or ou des armes spéciales. Vous abattez la plupart des créatures à l'aide du fouet et vous gardez les armes les plus puissantes pour les moments difficiles. Mais attention vous ne pouvez transporter qu'une arme spéciale à la fois, à vous de faire le bon choix. L'une des plus utiles est la montre qui vous permet d'immobiliser vos adversaires pendant quelques secondes, ce qui permet souvent de se tirer d'un mauvais pas. Le château est vraiment immense et il faut triompher de bien des dangers avant de parvenir jusqu'au comte, pour l'affronter en combat singulier. Heureusement, vous disposez d'une option « continue » qui permet de reprendre le jeu au début du niveau qui a été atteint lors de la partie précédente.
Castlevania est un programme d'une grande richesse avec de très nombreuses salles qui présentent des situations assez variées. Il faut beaucoup d'habileté et des réflexes à toutes épreuve pour en sortir vainqueur, mais ce n'est pas tout. C'est un jeu à la manière de Super Mario bros, comme seuls le



Foncez, mais avec discernement, autrement...



Des semaines et des semaines de plaisir...

ISS

INCREDIBLE • SHRINKING • SPHERE



Distribué par



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00







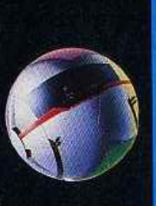
Photos d'écran sur Atari ST

INCROYABLE ! CETTE SPHERE SE RÉTRÉCIT !

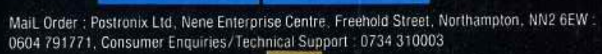
Matt Ridley, colonel en chef frustré par son travail sédentaire, décide de prendre les commandes de ISS, pour participer à la course mortelle de Sangfalmore. Conçue pour tester la vitesse, la ruse et les réflexes des participants, il faut être très habile et très rapide pour survivre. Des tremblements de terre ont provoqué des crevasses sur la surface terrestre.

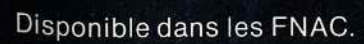
L'épreuve est plus difficile !

Ridley est piégé, à vous d'aller le délivrer... Si vous pouvez survivre !



ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE







et les meilleurs points de vente



japonais savent en faire et que l'on ne trouve que sur console ou sur *MSX*. Il y a des tas d'astuces a découvrir : Rester quelques instants à un certain endroit fait apparaître un trésor, donner un coup de fouet dans une pierre qui n'est pas différente des autres vous permet de remonter votre niveau d'énergie, etc. Et c'est cela qui fait la force de ce type de jeu, car on peut y jouer pendant des semaines et faire encore de nouvelles découvertes. De plus, comme la plupart des programmes sur console, le niveau de difficulté est particulièrement bien étudié. Si le début est assez aisé, à partir du quatrième niveau, il faut vraiment s'accrocher. Tout devient très difficile, mais jamais impossible : il faut trouver des astuces et suivre un timing très rigoureux pour continuer à progresser. En fait ce type de jeu est totalement à l'opposé des jeux d'action sur micro, qui sont séduisants, mais ne possèdent qu'une longévité très courte. Un must.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Avis

Ce qui fait la richesse de ce soft ne tient certes pas à son scénario mais plutôt à la complexité de son jeu. Comme tout les best de l'aventure/action, *Castlevania* offre un impressionnant cocktail de pièges, armes et bonus, de quoi motiver le joueur au-delà de la simple action, du simple tir même si la stratégie ne dépasse jamais la collecte de ces indices cachés dans les moindres recoins du château. L'animation des sprites est tout aussi intéressante. Seul défaut, les décors sont parfois trop complexes pour les possibilités graphiques de la machine. O.H.



Vous qui entrez ici, perdez tout espoir...



Pas de panique, la solution n'est pas loin.



Votre mission : libérer le colonel Troutman en faisant le maximum de dégats dans la forteresse ennemie.

Rambo III

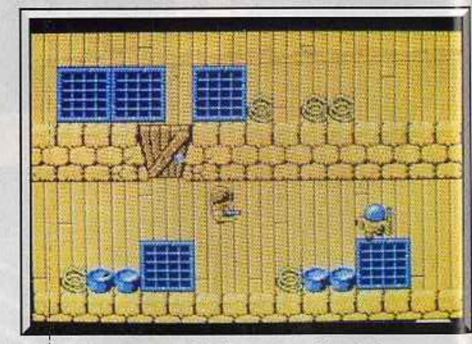
AMSTRAD CPC

De l'action bien sûr avec le héros musclé qui fait rêver tous les adeptes de body-building. On aime ou on n'aime pas mais la réalisation pour CPC est une réussite et exploite parfaitement les possibilités de l'Amstrad. Les spécialistes de ce type de jeu apprécieront...

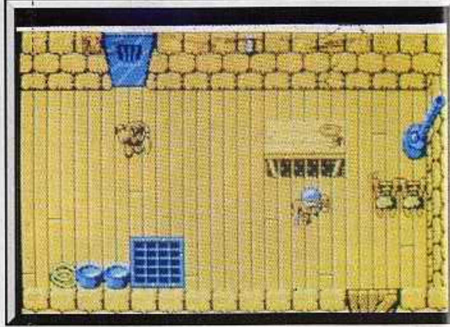
Ocean

Les jeux qui s'inspirent de films à succès sont souvent décevants, mais ce mois-ci *Ocean* réalise un beau doublé avec *Robocop* et *Rambo III*, qui sont tous deux très réussis. Vous connaissez tous l'histoire : En Afghanistan, *Rambo* va faire passer un mauvais quart d'heure aux méchants russes qui ont eu l'audace de s'emparer de son ami le colonel Troutman. L'action commence alors que Stallone vient de pénétrer dans la forteresse russe, l'action est vue de dessus, à la manière d'*Eagle Nest*. Il faut explorer les nombreuse salles en massacrant au passage des soldats ennemis. Au début, Rambo se sert d'un couteau, mais ensuite il peut se procurer des flèches qui lui permettent d'abattre ses ennemis à distance et bien d'autres armes encore. A n'importe quel moment, vous pouvez accéder à un tableau d'inventaire pour sélectionner l'arme que vous désirez utiliser. Rambo doit toujours attaquer ses ennemis par le côté, car s'il arrive de face, ils donnent l'alerte et tous les gardes à proximité l'attaquent immédiatemment. Bien sûr, il pourra s'en débarrasser, mais cela lui coûtera une bonne partie de son énergie. Le visage de Rambo est représenté à droite de l'écran et il se transforme en tête de mort au fur et à mesure qu'il s'affaiblit. La base ennemie est vraiment grande et il n'est pas inutile d'établir une carte des lieux pour s'y retrouver.

Votre objectif consiste à libérer des prisonniers afghans et, surtout, le colonel. Lorsque vous y êtes par-



N'attaquez jamais de face mais de côté.



Il n'est pas inutile de dessiner une carte.

Le plus branché des micros!

Ordinateur 6128 Amstrad

3990 FTTC*

NOUVEAU
TÉLÉCHARGEZ NOS PROGRAMMES!
36.15 code AMSTRAD

3990 Francs. A ce prix là, tout est compris: l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français. Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de jeux, de programmes éducatifs et de logiciels professionnels! Et pour multiplier votre plaisir, branchez votre 6128 ou 464 sur le Minitel. Pour 99 F, le kit de téléchargement vous permet d'accéder directement aux centaines de programmes du serveur Minitel 3615 Amstrad. N'hésitez pas!

Vite, offrez-vous le kit de téléchargement, en renvoyant ce bon rempli et accompagné d'un chèque de 99 francs, à l'ordre d'Amstrad (frais de port et emballage inclus). Amstrad 72 - 78, Grande Rue - Boîte Postale 73 - 92310 Sèvres.

*Prix TTC généralement constaté

Je désire recevoir:

☐ une documentation gratuite sur l'ordinateur 6128 Amstrad

☐ le kit de téléchargement pour lequel je joins un chèque de 99 francs à l'ordre d'Amstrad (frais de port inclus).

- ☐ Pour AMSTRAD 464 version cassette
- ☐ Pour AMSTRAD 6128 version disquette.

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

Code postal ☐☐☐☐☐ Ville ____________

____________ Tél ____________

Ti-02-89



La Qualité. L'innovation en plus

Mondes-France, M.C



Rambo peut compléter son armement.



La tête de Rambo se transforme en tête de mort.



Un jeu complet qui passionnera les amateurs.

venu, il faut vous échapper de la forteresse en vous débarrassant des gardes. Ensuite, alors que vous vous dirigez vers la frontière, vous tombez face à face avec les troupes russes. Mais, qu'importe, ce n'est pas suffisant pour arrêter Rambo. Vous tirez dans le tas et vous vous emparez d'un tank pour poursuivre votre chemin. Cette scène, qui est représentée en 3D, rappelle étrangement *Opération Wolf*. Le plus gros reste à faire car il faut encore affronter des soldats équipés de lance-rockets, des tanks et l'hélicoptère du commandant russe.
Ce programme utilise très bien les possibilités du *CPC* : les graphismes, très colorés, sont excellents et l'animation n'est pas en reste. On apprécie tout particulièrement la variété des différentes scènes. Il est à noter que depuis *Thunder Blade*, il est de plus en plus fréquent de rencontrer, dans le même programme, une alternance entre des scènes en 3D et d'autres en scrolling.
Rambo III est un programme d'action très accrocheur. (Notice en français.)

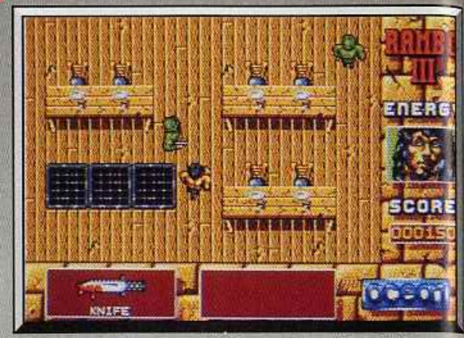
Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Version ST

La version *ST* est également très réussie tant au niveau de l'intérêt de jeu qu'au niveau de la réalisation. Un bon programme d'action, moitié *Eagle's Nest*, moitié *Opération Wolf*. Si vous avez aimé le film, ce jeu devrait vous satisfaire. A.H.-L.

Type	*action*
Intérêt	*16*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*



La version ST, bien sûr beaucoup plus belle.

Sword of Sodan

AMIGA

Attention : ce hit est un anti-hit ! Késaco ? Tout simplement un logiciel très réussi graphiquement et musicalement mais dont la « jouabilité » est très faible. Bref un soft que vous rangerez très vite dans votre placard.

Discovery Software. Programmation : Soren Gronbech ; graphismes : Torben Bakager ; musique : Julian Lefay.



Ce que la photo ne montre pas : une animation très rapide et caricaturale, une stratégie trop sommaire

Au même titre que *Roger Rabbit* mais dans un tout autre domaine, *The Sword of Sodan* est sans aucun doute l'un des softs les plus décevants de ce début d'année. Graphiquement superbe, soutenu par un bruitage exceptionnel, l'action qui vous pousse tout au long des tableaux est d'une pauvreté affligeante. Le scénario de cette aventure est classique, éternelle quête contre le mal au travers d'un château mille fois diabolique. Vous choisissez tout d'abord votre personnage, homme ou femme, avant de forcer le portail de cette sinistre demeure. Au premier coup d'œil, la réalisation du soft est superbe. Votre héros est grand, il occupe presque toute la hauteur de l'écran. Le décor, très fouillé, défile devant vous


Premier tableau, beaucoup trop facile !



LA guerre nucléaire est déclenchée. L'Est et l'Ouest s'affrontent. Grâce à votre impressionnante réserve cachée d'armes nucléaires, supprimez vos ennemis et sauvez la planète de l'ultime catastrophe !




Photos d'écran sur Atari ST

Disponible sur

- Commodore 64 Cassette et Disquette
- Spectrum Cassette et Disquette
- Amstrad Cassette et Disquette
- Atari ST et Amiga.

Distribué par



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX FRANCE
Téléphone 16 (1) 48 98 99 00



Disponible dans les FNAC fnac et dans les meilleurs points de vente.



Du pont sortent des pieux affutés : danger !



Admirez l'arrière-plan : l'ambiance est là !



Des barils arrivent en roulant : sautez !



Damned, une trappe. Mais où est mon parachute ?

dans un scrolling sans heurt. La désillusion intervient au premier coup d'épée. Face à tant de recherche au niveau du graphisme, comment apprécier la précipitation et la sécheresse des coups. Ce qui aurait pu approcher la qualité « dessin-animé » se transforme en une déroutante partie de « frappe à répétition ». Bien plus, le joueur s'aperçoit très vite qu'il ne dispose que de trois coups d'épée, de la marche avant et arrière et de sauts que la trop grande vitesse d'exécution rend ridicules. Et ce n'est pas tout… Il suffit de garder appuyé le bouton de tir sans même avancer pour vaindre la plupart des ennemis. D'autant plus regrettable que ceux-ci sont (à l'ail) très variés et superbement dessinés. Pour un logiciel de réalisation moyenne, la teneur stratégique de ce combat aurait largement suffit à motiver, pour un temps, les amateurs de « frappe-them-up »… Mais face à la qualité graphique et sonore du présent logiciel, comment supporter de tels défauts. Manque de place mémoire ? Non, il suffit de jouer à *Barbarian II* pour rejeter l'excuse ! Manque de sérieux en tout cas pour les programmateurs qui ont cru que le rendu visuel et sonore suffisait à promouvoir leur création. Il reste de *Sword of Sodan* de très belles ambiances qui laissent espérer que *Discovery Software* rattrapera cette erreur !

Olivier Hautefeuille



Certains ennemis sont vraiment impressionants.



Des sorts vous protègent pendant un temps limité.

Type	action
Intérêt	10
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	

Avis

Pourquoi même mettre 10 à ce logiciel ? Pour les graphismes ? Pour l'ambiance musicale ? Pour le travail qu'il a fallu pour accoucher de ce soft ? *Sword of Sodan* ne vaut pas un centime. Il mérite un regard dans une boutique ou chez un copain avant de passer à autre chose (*Crazy Cars II* par exemple, ça c'est du jeu). Et pourtant ! La base de départ était, et reste, bonne. Alors, à quand *Sword of Sodan II*, avec, cette fois une « playability » — quand donc l'académie se décidera-t-elle à nous trouver un mot moins affreux et plus français que « jouabilité » — digne de ses graphismes ou de sa musique ? E.C.

Sword of Sodan est l'exemple même du logiciel que vous achèterez si vous vous contentez de la vision d'une démo dans une boutique. Beau, musicalement impressionnant, il séduira tous ceux qui ne joueront pas avec lui. Au tout début de la partie, par contre, commence une vague inquiétude. Il suffit de s'agenouiller et allons-y : à chaque coup d'épée les soldats tombent. Le deuxième tableau est un peu plus dur. La première fois. Après, ça devient la routine… Bref, une cata… J.H.

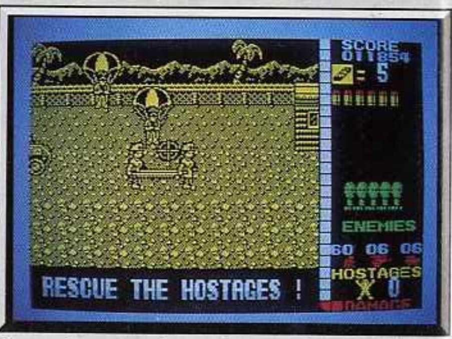
Opēration Wolf

SPECTRUM

Adapté du jeu d'arcade du même nom, ce logiciel est la référence des jeux de guerre sur Spectrum. L'action, très rapide et très soutenue, s'allie à la réalisation de tout premier plan.

Ocean. Programmation : Andrew Deakin ; graphiques : Ivan Horn ; musiques et bruitages : Jonathan Dunn.

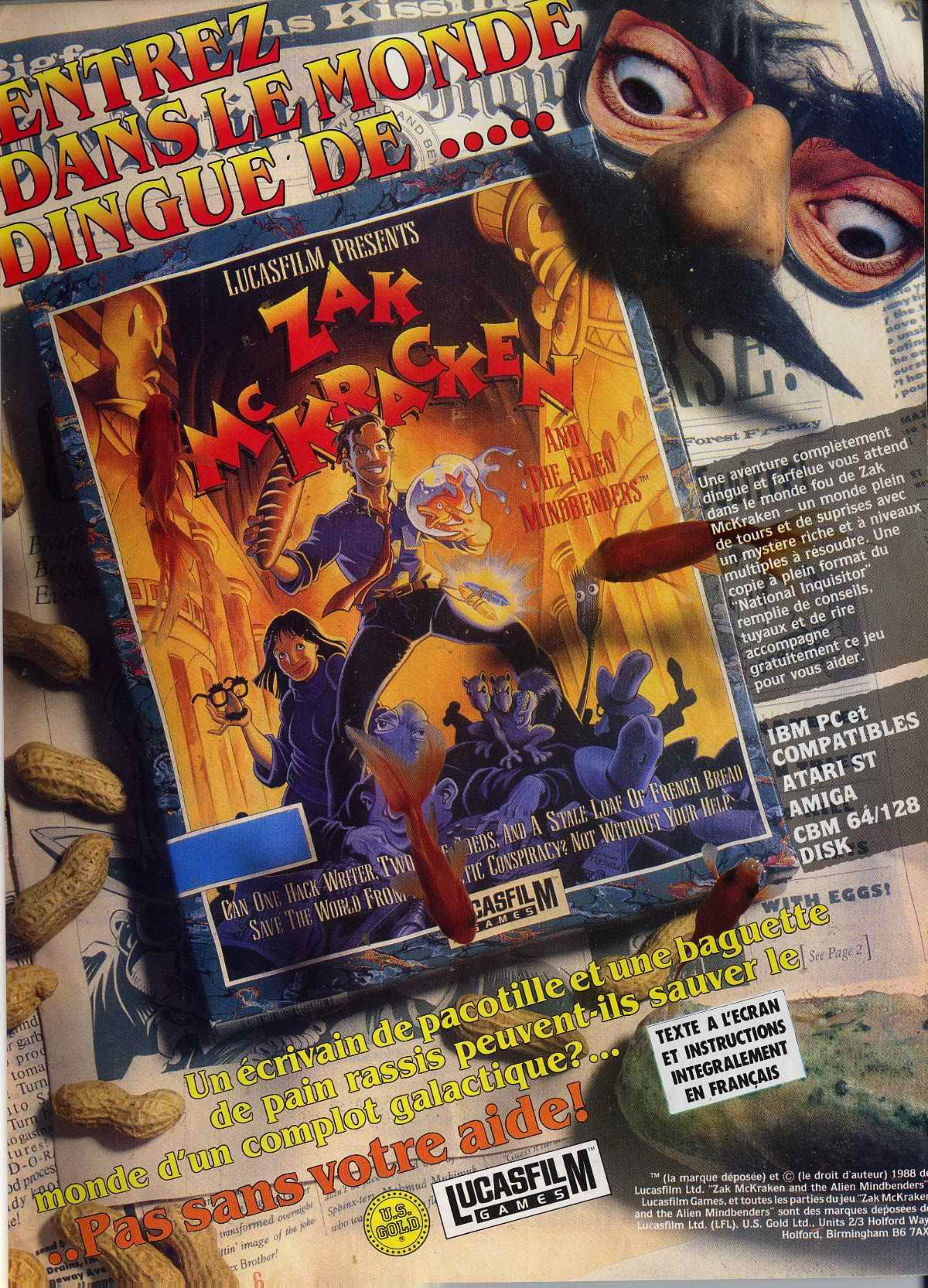
Ce superbe jeu d'arcade de *Taito* vient de voir le jour sur *Spectrum* après deux excellentes adaptations pour *ST* et *Amiga*. Le thème est tout à fait simple : vous devrez vous frayer un chemin à travers six niveaux tous plus difficiles les uns que les autres et délivrer les prisonniers. Pour cela il vous faudra combattre sans relâche. En effet, soldats, parachutistes, blindés et hélicoptères se succèdent sans discontinuer et tous ont une cible commune, vous ! Ce qui fait la grande nouveauté d'*Opération Wolf* par rapport à d'autres jeux guerriers du même type, c'est le mode de représentation adopté. Au lieu d'une banale vue du dessus ou de côté en deux dimensions, ce logiciel bénéficie d'une vue latérale



On peut regretter le mode monochrome adopté…

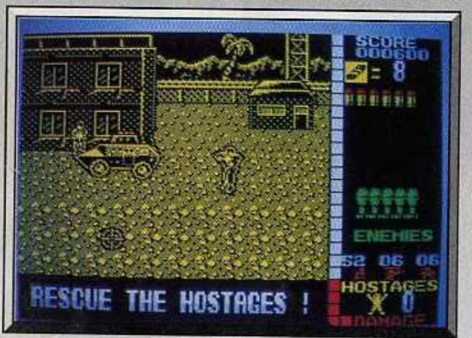


…Mais le jeu reste passionnant et très fidèle.

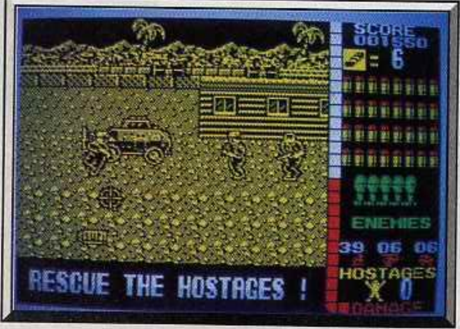

ENTREZ DANS LE MONDE DINGUE DE .....
LUCASFILM PRESENTS
ZAK McKRACKEN
AND THE ALIEN MINDBENDERS™
CAN ONE HACK WRITER, TWO ... EDS, AND A STALE LOAF OF FRENCH BREAD SAVE THE WORLD FROM ... TIC CONSPIRACY? NOT WITHOUT YOUR HELP.
LUCASFILM GAMES
Une aventure complètement dingue et farfelue vous attend dans le monde fou de Zak McKraken – un monde plein de tours et de suprises avec un mystère riche et à niveaux multiples à résoudre. Une copie à plein format du "National Inquisitor" remplie de conseils, tuyaux et de rire accompagne gratuitement ce jeu pour vous aider.
IBM PC et COMPATIBLES
ATARI ST
AMIGA
CBM 64/128 DISK
WITH EGGS!
[See Page 2]
Un écrivain de pacotille et une baguette de pain rassis peuvent-ils sauver le monde d'un complot galactique?...
..Pas sans votre aide!
TEXTE A L'ECRAN ET INSTRUCTIONS INTEGRALEMENT EN FRANÇAIS
U.S. GOLD
LUCASFILM GAMES
™ (la marque déposée) et © (le droit d'auteur) 1988 de Lucasfilm Ltd. "Zak McKraken and the Alien Mindbenders" Lucasfilm Games, et toutes les parties du jeu "Zak McKraken and the Alien Mindbenders" sont des marques deposées de Lucasfilm Ltd. (LFL). U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way Holford, Birmingham B6 7AX



Avouez que, pour un Spectrum, le résultat est tout de même impressionnant.



La rapidité de l'animation et sa fluidité...



...Etonneront ceux qui pensaient que le Spectrum...



...Est une machine lente et limitée.

avec perspective qui donne une bonne impression de relief. Ainsi certains soldats vous mitrailleront du fond de l'écran, tandis que d'autres n'hésiteront pas à vous tirer dessus à bout portant, apparaissant alors à l'écran en très gros plan. Votre soldat d'élite n'est pas visible à l'écran. Seul est représenté le réticule de tir que vous déplacerez en conséquence au clavier ou mieux encore au joystick.

Tous les soldats ennemis ne vous attaquent pas de la même manière. Les uns ont une prédilection pour la mitraillette et le fusil, d'autres ont recours au lancement de couteau, tout aussi dangereux, tandis que les derniers, n'y allant pas par quatre chemins, vous balancent une grenade. Pour vous débarrasser de tout ce beau monde, vous disposez d'une mitraillette avec un nombre limité de munitions et de quelques grenades. Au début du jeu, il vous sera délivré sept chargeurs ainsi que cinq grenades. Evitez de tirer à tort et à travers et surtout de gaspiller vos grenades car vous seriez alors sans défense devant vos multiples attaquants. Il vaut bien mieux réserver vos grenades pour balayer d'un seul coup un large groupe de soldats ennemis ou de blindés. Vous devrez aussi commencer par tirer sur les adversaires les plus dangereux (tanks et hélicoptères) avant de vous attaquer aux autres. Fort heureusement pour vous, vous pourrez mettre la main sur quelques objets au cours de votre progression : chargeur, grenade, ou bonus améliorant votre vitesse de tir ou votre condition physique.

La plus grande partie de l'écran est dévolue à la représentation de l'action. Mais une étroite zone à droite vous donnera d'utiles informations : score, nombre de chargeurs restants et nombre de balles dans le chargeur enclanché, nombre de grenades, quantité de soldats, de chars, d'hélicoptères à détruire pour accéder au niveau suivant, nombre de prisonniers restants et surtout index de condition physique. Cet index diminue à chaque balle, couteau ou grenade reçus et plus encore si vous avez fait l'erreur de tuer un civil ou un prisonnier.

La réalisation est quasi parfaite. Les graphismes des attaquants et des décors sont excellents et variés. Seul regret : le mode monochrome adopté, mais sans doute n'était-il pas possible de faire autrement. L'animation est un modèle du genre. Le scrolling latéral est assez rapide et d'une fluidité remarquable ainsi que le déplacement des personnages et véhicules. De plus, on ne note aucun ralentissement même quand il y a très grand nombre de sprites à l'écran. Une bonne musique sur plusieurs voix en 128 K présente le jeu et l'action est soutenue par des bruitages variés aux effets travaillés. Une superbe adaptation pour cette machine (K7).

Jacques Harbonn.

Type	*action*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Baal

ATARI ST

Le nouveau soft de Psyclapse, société que vous connaissiez sous le nom de Psygnosis, offre toutes les qualités des softs déjà parus sous ce label, plus une souplesse d'utilisation bien agréable.

Psyclapse. Programmation : Wayne Smithson ; graphismes : Chris Warren ; musique : Paul et Mike.

Pour ceux qui l'ignorent, *Baal* est le nom d'un antique et maléfique dieu Cananéen. Après des milliers d'années de discrétion, ses hordes sauvages de démons sont revenues sur terre et se sont emparées d'une arme ultra-moderne afin de dominer la planète. C'est dans les entrailles de la terre que le Dieu-tyran a établi son quartier général. Grâce à un système de téléportation sophistiqué, et à une équipe d'hommes déterminés, vous pénétrez dans les lieux où chaque pouce de terrain gagné est chèrement acquis. En effet des mines anti-personnelles, des barrières énergétiques, d'insondables gouffres, et des myriades de monstres viennent gêner votre progression. Heureusement vous êtes armé d'un



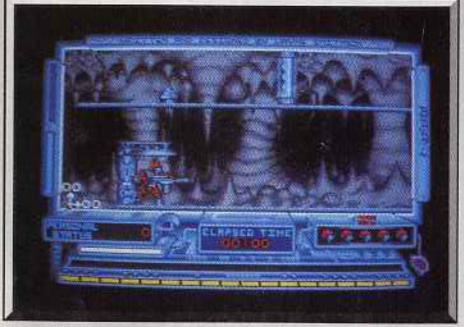
Wayne Smithson, l'auteur, a fait très fort...


L'ACTION – SIMULATION
AIRBORNE
RANGER
RANGER
DISPONIBLE SUR: IBM PC
C64
Prevu pour décembre. AMSTRAD CPC
ATARI ST
MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION
MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

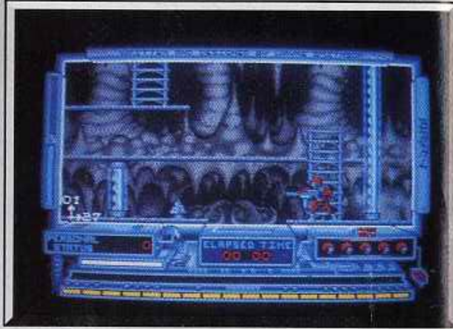




Admirez l'esthétique baroque et la palette de couleurs aussi variées qu'agréables...


Plus de deux cent cinquante écrans.


Et quatre cent pièges différents attendent...


Il faut recharger votre arme malgré vos ennemis...

laser qui, malgré sa puissance, nécessite souvent plusieurs impacts pour parvenir à un résultat (certaines créatures sont particulièrement résistantes).
Outre cet aspect arcade qui ne manque pas de charme, le programme présente un aspect stratégique du fait qu'il est impossible de passer certaines barrières (indispensables à la progression du jeu) si l'on ne détruit pas préalablement les générateurs d'énergie qui les alimentent. Ceci implique nécessairement que le joueur mémorise chacun de ses emplacements stratégiques et s'applique à effectuer la bonne séquence d'action pour ouvrir une barrière (il peut être indispensable de détruire plusieurs barrières pour détruire celle qui vous intéressait particulièrement). D'autre part, des items sont disséminés tout le long du jeu et peuvent être d'une aide précieuse lors de certaines étapes. Ainsi, dans certains cas, il est indispensable de disposer de carburant pour un véhicule volant qui s'avère fort utile pour atteindre certaines zones (faute de quoi vous vous écrasez pitoyablement). Toujours dans le registre objets trouvés, vous pourrez ramasser des unités d'alimentation pour votre laser qui, selon leur puissance, augmenteront votre pouvoir de destruction. L'utilisation intensive de votre arme peut nécessiter que vous la rechargiez ; aussi vous devrez très vite trouver une borne de recharge, ce qui n'est guère facile compte tenu des attaques incessantes


... Ceux qui auront pu passer la première salle.

dont vous faites l'objet. L'immensité du logiciel (plus de 250 écrans et 400 pièges) a poussé ses concepteurs à y inclure un système de sauvegarde qui ne fait que renforcer le haut niveau de finition du programme. Comme un jeu d'aventure, il vous est désormais possible de reprendre le jeu là où vous l'aviez laissé la veille. Les programmeurs ont pourvu le logiciel d'un impressionnant bestiaire qui lui donne une atmosphère satanique (sans compter l'impressionnante page de présentation). Des créatures qui n'ont rien à envier aux gargouilles de Notre-Dame tentent de vous barrer le chemin en lancant sur vous des projectiles enflammés. On peut constater qu'elles se comportent intelligemment puisqu'elles cherchent à éviter votre laser. Le programme est, d'autre part, pourvu d'un nombre impressionnant d'effets spéciaux qui participent beaucoup à l'atmosphère délirante qui s'en dégage (votre arrivée par téléporteur ainsi que votre destruction sont particulièrement spectaculaires).
Les graphismes, signés Chris Warren, sont d'une très grande qualité, usant avec bonheur d'un esthétisme baroque (chaque écran est bourré de détails), et d'une palette de couleurs aussi variées qu'agréables. Les animations sont particulièrement réussies, surtout en ce qui concerne les déplacements de votre personnages (tressautements de son arme lorsqu'il marche et scrolling horizontal très fluide). Les évolutions des monstres sont, eux aussi, d'une grande qualité.
Dernier bon point, l'exceptionnelle qualité des bruitages, qui font largement appel aux techniques de digitalisations. Même les plus blasés seront contraints d'admettre que les concepteurs de ce programme ont fait du bon travail (surtout dans la liaison entre son et image).
Avec ce programme, *Psygnosis* parvient éliminer un grief qui revenait à chacun de ses précédents logiciels (*Barbarian*, *Oblitérator*) : l'absence de jeu en temps réel qui nécessitait de jouer avec des icônes (ce qui faisait perdre beaucoup de spontanéité aux programmes). *Baal* avec sa gestion au joystick en temps réel devient le premier vrai jeu d'action de cette excellente maison d'édition.

Eric Caberia

Type	*action*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Avis

Psygnosis nous offre un nouveau jeu d'action avec une réalisation aussi soignée que d'habitude. Et, pour une fois, on dirige le personnage avec un joystick au lieu de la souris, voilà une surprise agréable.
Baal est un programme accrocheur et on se laisse tout de suite prendre par l'action, bien qu'elle soit assez répétitive. Alain Huyghues-Lacour

Tous les amateurs de labyrinthe devraient aimer *Baal*, qui associe des graphismes de qualité (encore que les décors auraient pu être plus colorés), quelques combats contre des monstres variés et bien animés et surtout un labyrinthe au cheminement assez complexe. Jacques Harbonn

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83

Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

PROMOTION LOGICIELS ATARI

INDOOR SPORT	100 F	ZOOM	100 F
ATTAX	100 F	INTER.SOCCER	120 F
ARENA	100 F	LEATHERNECK	120 F
BARBARIAN	100 F	MAJOR MOTION	120 F
TERRORPODS	100 F	MENACE	120 F
OBLITERATOR	100 F	TURBO TRACK	120 F

PROMOTION LOGICIELS AMIGA

LAS VEGAS	100 F	QUADRALIEN	100 F
INDOOR SPORTS	100 F	TETRAQUEST	100 F
ATTAX	100 F	BARBARIAN	100 F
GROWTH	100 F	TERRORPODS	100 F
BETTER DEAD	100 F	OBLITERATOR	100 F
SUBBATTLE	100 F	DEEP SPACE	100 F
SPY VS SPY	100 F	MENACE	120 F
BOULDER DASH	100 F	AIRBALL	120 F
CHUBY GRISTLES	100 F	HIT DISK (4J.)	150 F

JE L'AI TOUJOURS DIT. ELECTRON, IT 'S SO GOOD !!!*

OU PAR MINITEL 36 15 CODE : ELECTRON

OUVERT 7 JOURS SUR 7,

ET TOUTES LES NOUVEAUTES IMPORT

Offre 1: 520 STF
+ écran couleur
+ 3 jeux + trackball
4990 F

Offre 2: 1040 STF
+ écran couleur
+ 3 jeux + trackball
6490 F

A PARTIR DE 1000 FRS D'ACHAT EN LOGICIELS ELECTRON VOUS OFFRE UN TRACKBALL POUR ATARI ST

Offre 3: Amiga 500
+ ecran couleur
+ 5 jeux au choix *
6490 F

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.................................PRENOM....................

ADRESSE..

C.P. ....VILLE...

CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CARTE BLEUE ☐

N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I DATE EXP.I_I_I_I_I

OFFRE N° .... =..................

LOGICIEL _ _ _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ =..................

LOGICIEL _ _ _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ =..................

LOGICIEL _ _ _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ =..................

LOGICIEL _ _ _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ =..................

LOGICIEL _ _ _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ =..................

FRAIS DE PORT LOGICIEL + 25 F

FRAIS DE PORT MACHINE OU + 50 F

TOTAL TTC =

* LOGICIELS AMIGA A CHOISIR PARMI LES PROMOTIONS

* C'EST SI BON !!!

TI63





Les chiens qui coursent votre héros utilisent des motos pour le doubler et le prendre à revers.

Foxx Fights Back

C64

Il sort de sa tanière, croque une poule, quelques lapins, dégomme un motard « canin » et va compter fleurette à sa renarde bien-aimée ! Foxx Fight Back mise sur l'humour, la simplicité et... la difficulté de son jeu. Et le Commodore 64 s'en tire à merveille !

Disquette Image Works.



Collecte d'énergie, on croque du lapin !



Les poules larguent des œufs mortels...

Vous incarnez un renard qui n'hésite pas à jouer de la gâchette pour parvenir à ses fins. Votre but est simple : vous devez ramener le maximum de nourriture (saucisses, pommes, tourtes et autres volailles) dans votre tanière pour satisfaire le féroce appétit de votre épouse. Armé de votre fidèle pistolet, vous faites tâter du plomb à tous ceux qui tentent de vous prendre en chasse. Autant le dire tout de suite la campagne anglaise n'est pas de tout repos pour les renards : une foule « d'empêcheurs de tourner en rond » cherche à avoir votre peau. Parmi les agresseurs, on note la présence de chiens de chasse qui n'hésitent pas à utiliser des vélomoteurs pétaradants pour vous rattraper si vous prenez trop d'avance,

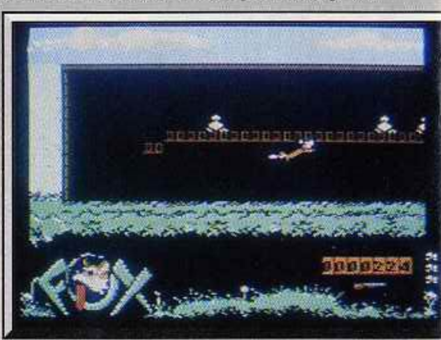


Dialogue amoureux ou scène de ménage ?

ou encore des volatiles hystériques qui ne cessent de vous bombarder de leurs œufs et plus tard dans le jeu, des chasseurs qui n'hésitent pas à vous tirer dessus. Deux possibilités s'offrent à vous pour répondre à ces incessantes agressions (il n'y a pas de solutions pour l'agression que vous subirez de votre femme si vous rentrez bredouille). En premier lieu, vous pouvez tous les tuer. Mais leur nombre risque de vous mettre très vite en difficulté, d'autant plus que les chiens de chasse semblent avoir fait la même école de tir que vous, vu leur habileté au tir. Il ne vous reste que l'alternative de la fuite qui vous per-



Le décor extérieur utilise plusieurs plans.



Langue trop longue, attention à la fatigue...

met en même temps de rechercher de la nourriture. Pour vous donner une contenance et suivant la topographie du terrain vous pouvez utiliser votre arme pour « refroidir » les ennemis trop audacieux. Heureusement, pour lutter contre l'adversité vous augmentez votre puissance de feu en ramassant certaines armes laissées là par des chasseurs distraits (quatre types d'armes qui vont du fusil au canon en passant par le bazooka).

L'intérêt du jeu réside dans la bonne gestion des forces du renard et surtout dans le fait qu'il ne peut transporter plus de quatre objets à la fois, ce qui le force à d'incessants allers-retours vers son terrier. Un amusant système d'affichage de votre forme vous renseigne constamment sur votre état de santé : en bas de l'écran on peut voir une tête de renard dont la longueur de la langue est directement proportionnelle à votre niveau de vitalité. Si ça va mal, il faut vous empresser de trouver un poulailler afin d'y manger tous les poussins qui s'y trouvent, ou des terriers bourrés de petits « jeannots lapins » qui vous redonneront des forces. Lors de votre progression, il faut éviter de faire trop de collisions avec des murs (les chocs vous affaiblissent rapidement) ou de tomber à l'eau (vous n'avez pas eu le temps de prendre des cours de natation). A noter que certains des terriers s'avèrent être des raccourcis entre votre terrier et votre position courante. Ce programme dispose


BAD DUDES VS. DRAGONNINJA T.M.
DATA EAST
imagine
...the name of the game
Dans votre lutte pour la suprématie, vos
versaires se trouvent être quatre types d'assassins Ninja
aléfiques, des lanceurs d'étoiles dont les talents sont variés
dangereux. Egalement, des Lutteuses acrobatiques et des
Chiens de garde vicieux, un Obèse Souffleur de feu, un Géant portant une Armure, et le Géant Ninja, vert et horrible – qui a l'habitude déconcertante de se multiplier en armée sont décidés à gacher votre journée.
ESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
EVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
ELEPHONEZ AU 93427145
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



de graphismes très campagnards qui tirent moyennement parti des possibilités du *C64*. Les animations sont les éléments les plus importants du programme. Elles constituent l'armature comique dans toutes les phases : les postures du renard en position de tir et la correction que lui inflige son épouse s'il revient penaud sont à mourir de rire.
Les bruitages, comme à l'accoutumée, donnent de bons résultats sur le *C64* (bruits de tirs, vombrissement des vélomoteurs).
Un logiciel simple, original et agréable, qui a le mérite d'utiliser l'humour avec aisance. Eric Caberia

Type	*action/humour*
Intérêt	*15*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*

Version Spectrum

La conversion sur *Spectrum* est de bonne qualité. Le graphisme des personnages et leur animation sont très bien réalisés et le scrolling un modèle de douceur, tout en étant rapide.
En revanche, la mise en couleur et les décors sont un peu pauvres. La version 128K offre en présentation un pot-pourri d'airs classiques célèbres et de bons bruitages accompagnent le jeu.
Jacques Harbonn

Type	*action*
Intérêt	*14*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Avis

Ce logiciel n'est pas parvenu à me passionner réellement. Certes, l'humour est présent mais l'action est assez répétitive. Il ne se démarque guère, à mon avis, des dizaines d'autres du même genre. La réalisation, d'un bon niveau, n'est pas en cause mais plutôt le manque d'originalité de l'action elle-même.
Jacques Harbonn



Version Spectrum, des graphismes très précis.

Ce logiciel est séduisant pour l'originalité de son thème et la bonne humeur de ses personnages, de son animation. Le parcours que doit assumer ce malheureux renard est vraiment varié et relativement bien dessiné.
Il ne s'agit, certes, que d'un jeu d'action, sans grande stratégie. Mais le rendu graphique et sonore sur *C64* est convaincant
Olivier Hautefeuille



Un décors et des ennemis qui diffèrent nettement selon la planète visitée.

Soldier of Light

ATARI ST

Excellent jeu d'action pure, Soldier of Light n'est pourtant pas que cela. Chaque planète découverte au cours de votre voyage intergalactique recèle en effet bien des mystères, qu'il vous faudra percer…

Ace. Graphisme : Tahir Rashid ; programme : Glyn Kendall ; musique : Tiny Williams.



La protection de votre armure est relative.



Le voyage inter-planétaire peut être mortel.

Soldier of Light comme *Alien Syndrome*, du même éditeur, est à l'origine un jeu de café. Son scénario est simple. Vous incarnez un valeureux mousquetaire du futur dont la tâche consiste à libérer, à lui tout seul, un système solaire envahi par l'empire… du mal. Les planètes à investir sont au nombre de trois : Cleetos, Cleemart et Lagto. Chacune présente son environnement bien particulier : la jungle tropicale ou la steppe désertique. Le programme se joue de deux manières : vous pouvez investir, à chaque partie, la planète de votre choix, ou commencer par l'une d'elles et en cas d'annexion, passer à la suivante (votre score est alors très important). Quelle que soit la planète sur laquelle vous atterrissez, des hordes agressives d'ennemis vous harcèlent. Leurs agressions ne sont pas sans effet sur vous malgré la relative protection que vous procurent vos armures. Vous disposez d'une arme de petit calibre qui ne vous permettrait pas d'aller bien loin s'il ne vous était pas permis d'améliorer votre armement en ramassant des items au gré de votre progression. Parmi les nouvelles armes, on compte des lasers à trois tirs simultanés ou des lances-grenades rapides qui s'avèrent indispensables à un certain niveau de jeu.
Pour corser le tout, chacune des planètes renferme des dangers spécifiques. La planète tropicale cache des plantes carnivores, des essaims de mouches

8 JEUX EXPLOSIFS!

DYNAMITE

ocean



PREDATOR Emmenez un commando d'élite dans la jungle sud-américaine libérer un groupe de diplomates pris au piège. En théorie, pas de problème ... mais les mystérieux envahisseurs qui éliminent vos hommes les uns après les autres vont rendre les choses plus difficiles que prévu. © Activision.



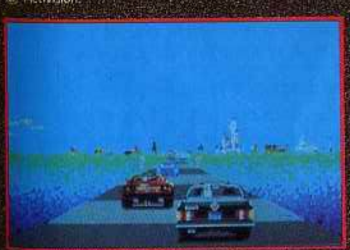
KARNOV Joignez-vous à Karnov, l'imposant avaleur de feu russe, dans son aventureuse quête visant à triompher du malfaisant dragon Ryu et trouvez le Trésor Perdu de Babylone. Karnov est un vaste jeu se de déroulant de quatre façons sur l'écran et alliant stratégie et action rapide sur neuf niveaux de jeu irrésistibles. © Electric Dreams.



COMBAT SCHOOL Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de Konami maintenant disponibles sur votre micro et déjà numéro 1 au hit-parade, Sept épreuves éreintantes vous y attendent ... Parmi celles-ci la course d'Assaut, le Champ de Tir, la Lutte et un Combat avec l'instructeur lui-même! © Konami



SALAMANDER Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE: Un héro doit convaincre ses compatriotes de L'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. © Konami.



CRAZY CARS Vous participez a la course la plus folie du monde: La Course Américaine de Cross Country d'Automobiles de Prestige. Cette course se tient sur trois circuits des Etats-Unis: en Arizona, en Floridé, et à la N.A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevrez une voiture plus rapide. Crazy Cars, Titus et the Titus Logo sont das marques déposées de Titus Software Corporation.



DRILLER



GRYZOR © Konami.



PLATOON Des graphiques eceptionnels, une conception de jou originale et un son digital contribuent à recréer l'atmosphère de cet immense succès. Fidàle à l'histoire initiale, vous emmenez votre section, chosissez vos hommes pour des tâches précises, lors de leur rencontre avec l'ennemi et ses nombreux traquenards dans votre recherche de son Quartier Général souterrain. © 1986 Hemdale Film Corporation. Tous droits réservés.



DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145



Armes puissantes : lasers à trois tirs simultanés.



Le petit pont de bois qui traversait naguère...

tueuses et même des diplodocus hargneux qui obstruent des passages obligatoires. Les super-armes sont alors indispensables, en particulier pour tuer le gardien de la base qui se trouve au terme de chaque étape planétaire. Le renouvellement que procure chaque planète, tant au niveau du décor que des types d'agresseurs, donne au jeu un aspect trépidant qui excite la curiosité et pousse à aller toujours plus loin. Toutes ces caractéristiques suffiraient déjà à faire de *Soldier of Light* l'un des meilleurs jeux de sa génération. Mais ce programme fait dans la surenchère. Sitôt une base ennemie détruite, votre vaisseau spatial vient vous chercher pour accéder à la prochaine planète. Le voyage transplanétaire n'est pas de tout repos et sert de prétexte à une magnifique phase d'arcade comparable aux meilleurs productions actuelles du genre (*Denaris*, *R-Type*) en ce qui concerne la rapidité de l'action et la variété des agresseurs. Assurément vous aurez le plus grand mal à vous remettre de la brutalité de cette joute spatiale, alors que déjà une bataille s'annonce sur la prochaine planète. Les graphismes sont parmi les plus beaux qu'il nous ait été donné de voir dans le domaine des shoot-them-up. Les couleurs sont chatoyantes.

Les animations sont d'une impressionnante rapidité. A certains moments, il devient difficile de savoir combien de créatures ou d'ennemis sont à l'écran, ceci sans ralentissement notable. L'animation réussie (de sprites aussi beaux qu'immenses) est aussi à porter au crédit du logiciel. Les bruitages ne sont pas à la hauteur des précédentes composantes du programme, mais une bande musicale continue peut être substituée aux agaçants grésillements qui constituent l'environnement sonore du jeu. Dans le genre « tac-tac-boum-boum », ce logiciel est une réussite. Il laisse une large place à l'inattendu. Eric Caberia

Type	*action*
Intérêt	*17*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*



Couleurs chatoyantes et variété des nuances.

Comparatif

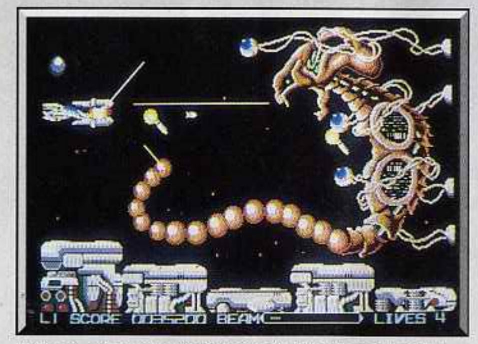
Soldier of Light/R-Type/Exolon : Soldier of Light, outre sa parfaite réalisation, évite ce que les amateurs de théâtre appellent l'unité de lieu. Finis les interminables safaris planétaires (*Exolon*), ou les non moins ennuyeuses expéditions spatiales que nous infligent *R-Type* et autres *Menace*. *Soldier of Light* récupère les ingrédients des différents genres pour en faire un harmonieux et savoureux résultat.

Eric Caberia

Avis

Au premier abord, ce logiciel apparaît comme un shoot-them-up assez classique. Ne nous arrêtons pas à cette première impression. *Soldier of Light* est beaucoup plus que cela. Tout d'abord l'existence de plusieurs planètes avec leurs décors et leurs monstres propres diversifie le jeu. Ensuite les phases de jeu sont variées et s'intègrent bien entre elles. Les graphismes sont de bonne facture, l'animation correcte sans être exceptionnelle et les bruitages d'un bon niveau. Jacques Harbonn

Soldier of Light n'est pas le plus grand jeu d'arcade de Taito, mais il ne manque pas d'intérêt pour autant. Cette conversion est assez réussie. Après le superbe *Alien Syndrome*, Ace/The Edge démontre une nouvelle fois sa capacité à réaliser de bonnes adaptations de jeux d'arcade. Alain Huyghues-Lacour



R-Type, concurrent sérieux de Soldier of Light.



Exolon, bien monotone par rapport à Soldier.

Hybris

AMIGA

La plus belle réalisation du mois pour les fous de shoot'em up. Action époustouflante, décors splendide. Le plaisir pur dans sa plus parfaite définition.

Discovery. Programmation : Martin Pedersen ; Graphisme : Torben B. Larsen ; Musique : Paul Van der Valk.

Voici un nouveau grand shoot-them-up qui vous donne l'impression que votre *Amiga* s'est transformé en une machine d'arcade. Bien sûr on ne le proposera pas pour le Tilt d'or du programme le plus original, puisqu'il s'agit d'un shoot-them-up à scrolling vertical assez classique, mais quelle classe ! Les amateurs vont se régaler. Comme il est loin le temps des Space Invaders avec les vaisseaux ennemis, bien



Un shoot'em up vertical à scrolling classique.



La perfection de la réalisation est sidérante.

carrés, qui descendaient sagement vers un petit canon tirant de pauvres obus. Les guerres de l'espace ont bien changé depuis et maintenant de superbes vaisseaux foncent à toute allure en détruisant des aliens déchaînés avec des armes aussi spectaculaires qu'efficaces. Avec *Hybris* on n'en croit ni ses yeux, ni ses oreilles. Que la guerre est belle... sur un moniteur. Allez pépé, pas de nostalgie, les Space Invaders, c'est la préhistoire.

Un vaisseau-mère vous largue au-dessus d'une planète ennemie, deux modules de tir viennent se fixer sur les ailes et le combat commence. Des vagues de vaisseaux ennemis foncent sur vous tandis que les tourelles de tir disposées sur la face de la planète



Pour vos commandes...

☎ 05 05 13 00

NUMERO VERT

APPEL GRATUIT

STARSOFT - S.A.R.L. au capital de 50 000 francs

MINITEL -10%

AMSTRAD

1943	92 F	143 F
A.T.F		146 F
AFTERBURNER	97 F	148 F
AIRBORNE RANGER	159 F	218 F
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95 F	145 F
ARCADE HITS II		89 F
ARCHON COLLECTION	115 F	165 F
ARKANOID 2	78 F	129 F
ARTURA		133 F
BARBARIAN		115 F
BARBARIANS (PSYGNOSIS)	94 F	
BARDS TALE 1	143 F	195 F
BATMAN	88 F	129 F
BIAT		229 F
BIONIC COMMANDOS	95 F	139 F
* BOMBUZAL	99 F	139 F
BUBBLE BOBBLE	89 F	145 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	88 F	128 F
* CIRCUS	109 F	159 F
COLOSSUS CHESS 4	79 F	139 F
COMMANDE PERFORMANCE	125 F	
COMPUTER HITS 5	139 F	
CONSPIRATION		169 F
CORRUPTION		269 F
CRAZY CARS	129 F	159 F
CYBERNOID 2	94 F	133 F
DARKSIDE	95 F	
DEFIS DE TAITO	139 F	194 F
DISC 50		159 F
E.X.I.T.	149 F	169 F
ECHELON	90 F	137 F
ESPIONAGE	109 F	159 F
FER ET FLAMME		249 F
FERNANDEZ MUST DIE	92 F	135 F
FIRE & FORGET	109 F	135 F
FLIGHT ACE	149 F	195 F
FOOTBALL MANAGER 2		139 F
FURY		169 F
GALACTIC CONQUEROR	127 F	168 F
GAME SET & MATCH 2	109 F	149 F
GAMES OVER II	95 F	145 F
GARY LINEKER'S SUPER SKI		145 F
GAUNTLET	39 F	
GEE BEE AIR RALLY	85 F	128 F
GI HERO	88 F	
GIANTS	129 F	169 F
GRYZOR	75 F	126 F
GUERILLA WAR	87 F	137 F
GUNSHIP	165 F	205 F
HEROES OF THE LANCE	110 F	199 F
HISTORY IN THE MAKING	195 F	245 F
HOPPING MAD	95 F	
HOT SHOTS	95 F	135 F
IKARI WARRIORS	95 F	125 F
* IL ETAIT UNE FOIS		149 F
JACKAL	55 F	89 F
KARATE ACES	115 F	155 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	129 F	169 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	169 F	199 F
L'ILE		187 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LAST NINJA 2	115 F	143 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
LES FUTURISTES	149 F	205 F
LIVE & LET DIE	95 F	139 F
MAD MIX	85 F	128 F
MANOIR DE MORTEVILLE		189 F
MASQUE +		169 F
MAXI BOURSE	149 F	179 F
MIKE & MOKO		216 F
NIGEL MANSELL	95 F	145 F
OPERATION WOLF	89 F	139 F
OUTRUN	99 F	138 F
OVERLANDER	95 F	145 F
PACMANIA	93 F	143 F
PEGASUS	145 F	189 F
PLATOON	85 F	129 F
* PREVISION		366 F
PROFESSION DETECTIVE		199 F
R TYPE	93 F	143 F
RAMBO III	86 F	129 F
RETURN OF JEDI	99 F	149 F
REX	106 F	159 F
* ROBOCOP	99 F	139 F
ROY OF THE ROVERS	109 F	159 F
SALAMANDER	85 F	
SAVAGE	95 F	147 F
SCRABBLE DE LUXE		219 F
SKATE CRAZY	85 F	
SKY HUNTER	149 F	
SOCCER SIMULATOR		159 F
SPITTING IMAGE	147 F	189 F
SUPER SPORT	95 F	139 F
* SUPERMAN	109 F	159 F
SUPERSTAR SOCCER	95 F	139 F
SUPREME CHALLENGE	147 F	197 F
TECHNOCOP	97 F	147 F
TEN GREAT GAMES 3	147 F	169 F
TERRORPODS	95 F	
* THE MUNSTERS		159 F
THUNDERBLADE	89 F	138 F
THUNDERCATS	89 F	145 F
TIGER ROAD	89 F	138 F
TITAN	127 F	167 F
TOTAL ECLIPSE	93 F	147 F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	175 F	225 F
TRIVIAL PURSUIT NOUV. GEN	189 F	249 F
TYPHOON	88 F	129 F
ULTRA SON		199 F
VICTORY ROAD	85 F	136 F
VINDICATOR	79 F	129 F

ATARI ST

1943	183 F
ACTION	209 F
ACTION SERVICE	229 F
ADVANCED RUGBY SIMULATOR	199 F
AFTERBURNER	219 F
ARMY MOVES	157 F
BAAL	199 F
BARBARIAN	195 F
BIONIC COMMANDOS	183 F
BISMARCK	288 F
BOMBJACK	175 F
BOMBUZAL	192 F
BUGGY BOY	179 F
CHUBBY GRISTLE	145 F
CIRCUS	233 F
COLOSSUS CHESS 10	255 F
COMPUTER HITS 2	209 F
CRAZY CARS 2	249 F
CYBERNOID	185 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC	182 F
DAMES GRAND MAITRE	479 F
DISC 15	158 F
DOUBLE DRAGON	179 F
DRILLER	182 F
DUNGEON MASTER	235 F
ELIMINATOR	209 F
EMMANUELLE	210 F
ESPIONAGE	219 F
EXOLON	185 F
FALCON	335 F
FERNANDEZ MUST DIE	235 F
FIREZONE	259 F
FISH	242 F
FLIGHT SIMULATOR II	345 F
FLYING SHARK	252 F
FOOTBALL MANAGER II	182 F
FREEDOM	197 F
GALACTIC CONQUEROR	245 F
GUNSHIP	229 F
HELL BENT	209 F
HELTER SKELTER	179 F
HEROES OF THE LANCE	243 F
HOT SHOTS	165 F
HYPERDOME	184 F
INTERNATIONAL KARATE +	179 F
JADE	365 F
KENNEDY APPROACH	222 F
LA QUETE DE L'OISEAU DU	242 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	223 F
LEADERBOARD COLLECTION	235 F
LES GUERRIERS	258 F
LIVE & LET DIE	192 F
LOCK-ON	275 F
LOMBARD RALLY	242 F
MAD MIX	159 F
MANHUNTER	369 F
MANOIR MORTEVILLE	173 F
MARIA WHITTAKERS CHRISTM	158 F
MENACE	219 F
MEURTRES A VENISE	239 F
MICKEY MOUSE	185 F
MINIGOLF	189 F
MOTORBIKE MADNESS	149 F
NEBULUS	182 F
NETHER WORLD	185 F
NIGHT HUNTER	259 F
OBLITERATOR	208 F
OFF SHORE WARRIOR	239 F
OPERATION JUPITER	223 F
OPERATION WOLF	176 F
OUTRUN	187 F
PACK SPITFIRE	269 F
PACMANIA	192 F
PETER PAN	169 F
POWERDROME	223 F
PUFFY'S SAGA	219 F
PURPLE SATURN DAY	225 F
R TYPE	219 F
RAMBO III	169 F
RETURN OF JEDI	192 F
S.D.I (ACTIVISION)	182 F
SCENERY DISK JAPAN	175 F
SOLDIER OF LIGHT	182 F
SORCERY PLUS	195 F
SPEEDBALL	242 F
SPITFIRE 40	185 F
SPITTING IMAGE	239 F
STAR GOOSE	193 F
STARGLIDER 2	223 F
STARRAY	192 F
* SUMMER CHALLENGE	125 F
SUPERMAN	242 F
* SUPERSTAR ICE HOCKEY	249 F
TECHNOCOP	196 F
TEST DRIVE	235 F
TETRA QUEST	145 F
* THE GRAIL ADVENTURE	209 F
THE HUNT FOR RED OCTOBER	186 F
THE MUNSTERS	209 F
* THE PRESIDENT IS MISSI	242 F
THUNDERBLADE	179 F
TIMES OF LORE	279 F
TRANSPUTOR	239 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	279 F
U.M.S SCENARIO I	147 F
U.M.S SCENARIO II	147 F
VICTORY ROAD	176 F
VIRUS	185 F
WANTED	205 F
WHIRLIGIG	185 F
ZERO GRAVITY	182 F

AMIGA

* 3-DEMON	739 F
* A-TALK III	739 F
ACADEMY	235 F
AMIGA GOLD HIT	245 F
* ARCHITECTURE DESIGN DI	259 F
ARCHON COLLECTION	259 F
ARKANOID 2	219 F
BATTLE CHESS	245 F
BOMBUZAL	209 F
BUGGY BOY	239 F
CALIFORNIA GAMES	199 F
CAPTAIN BLOOD	292 F
CARRIER COMMAND	229 F
* CASHMAN	238 F
CIRCUS	249 F
CYBERNOID	199 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC	219 F
DOUBLE DRAGON	192 F
DUNGEON MASTER	223 F
ELIMINATOR	179 F
ELITE	243 F
EMMANUELLE	206 F
ESPIONAGE	219 F
FALCON	299 F
FERNANDEZ MUST DIE	249 F
FERRARY FORMULA 1	259 F
FIREZONE	259 F
FOOTBALL MANAGER II	209 F
FUSION	242 F
GALACTIC CONQUEROR	239 F
* GUNSHIP	318 F
HELTER SKELTER	165 F
HEROES OF THE LANCE	259 F
HIT DISKS I	266 F
HOT SHOTS	165 F
HOTBALL	246 F
HYBRIS	265 F
INTERNATIONAL SOCCER	219 F
LA QUETE DE L'OISEAU DU	258 F
* LES 1001 VOYAGES	299 F
LOMBARD RALLY	259 F
MARIA WHITTAKERS CHRISTM	158 F
MEGA PACK	242 F
MENACE	175 F
MISSION CON-BAT	369 F
NIGEL MANSELL	249 F
OPERATION JUPITER	258 F
OPERATION WOLF	238 F
OUTRUN	209 F
PACMANIA	193 F
PETER PAN	169 F
* PHANTOM FIGHTER	259 F
PIONEER PLAGUE	259 F
PURPLE SATURN DAY	232 F
QUESTRON II	225 F
RETURN OF JEDI	193 F
ROGER RABBIT	229 F
SIDE ARMS	219 F
SKYCHASE	185 F
SOLITAIRE	269 F
SPEEDBALL	249 F
SPITTING IMAGE	239 F
STAR GOOSE	195 F
SUMMER OLYMPIAD	199 F
SUPERMAN	242 F
SWORD OF SODAN	336 F
THE MUNSTERS	209 F
THUNDERBLADE	229 F
* TIMES OF LORE	279 F
TRACKER	266 F
TRANSPUTOR	239 F
TRIAD	292 F
TRIPLE POWER PACK	209 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	279 F
* TV SPORTS FOOTBALL	317 F
ULTIMATE MILITARY SIMULA	259 F
WANTED	205 F
WARLOCK'S QUEST	258 F
WORLD CLASS LEADERBOARD	209 F
ZERO GRAVITY	209 F

COMMODORE 64

AFTERBURNER	95 F	145 F
ARMALYTE		155 F
BATMAN	88 F	129 F
BATTLE ISLAND	109 F	
BOMBUZAL	115 F	139 F
BY FAIR MEANS OR FOUL		139 F
CAPTAIN BLOOD		179 F
CIRCUS	109 F	159 F
COMMANDE PERFORMANCE	123 F	145 F
CORRUPTION		218 F
DEFIS DE TAITO	123 F	163 F
* DUNGEON MASTER ASSISTA		307 F
ECHELON		145 F
EMPIRE CONTRE ATTAQUE		155 F
FERNANDEZ MUST DIE	117 F	147 F
FISTS 'N' THROTTLES	139 F	189 F
* FLIGHT ACE		147 F
FOOTBALL MANAGER II		145 F
FURY		159 F
GAME SET & MATCH 2		187 F
GIANTS		169 F
HELLFIRE ATTACK	95 F	145 F
HOT SHOTS	95 F	129 F
INTENSITY		159 F
LAST NINJA 2	125 F	145 F
LEADERBOARD COLLECTION	144 F	174 F
LIVE & LET DIE	95 F	139 F
MAD MIX	85 F	
MEGA GAMES V1	119 F	138 F
MENACE	109 F	147 F
MODEM WARS		159 F
* NAV COM 6	109 F	
NIGHT RAIDER		149 F
OPERATION WOLF	95 F	135 F
POOL OF RADIANCE		259 F
POWER PYRAMIDS	98 F	139 F
R TYPE	93 F	143 F
RACK'EM		159 F
RAMBO III	89 F	138 F
RED STORM RISING	139 F	185 F
ROY OF THE ROVERS		159 F
SALAMANDER	85 F	135 F
SOCCER	159 F	218 F
SOLDIER OF FORTUNE		146 F
* SOLDIER OF LIGHT	99 F	145 F
SPACE STATION OBLIVION		296 F
SPORTS WORLD 88	89 F	138 F
STARRAY		159 F
STREET FIGHTER		158 F
SUBBATTLE SIMULATOR	85 F	
SUMMER OLYMPIAD		139 F
SUMMERTIME SPECIAL	147 F	
SUPER SPORTS	95 F	142 F
* SUPERMAN	109 F	159 F
T.K.O		159 F
TENNIS SERVE'N'VOLLEY	109 F	
TERMINATOR	109 F	159 F
* THE MUNSTERS		159 F
THYPHOON OF STEEL		189 F
TIGER ROAD	89 F	138 F
TIMES OF LORE	106 F	159 F
TOTAL ECLIPSE	106 F	138 F
TRIVIAL PURSUIT NVELLE G		249 F
TYPHOON	89 F	
ULTIMA V		288 F
WHERE IN EUROPE IS CARME		347 F

SEGA

AFTERBURNER	289 F
ALEX KIDD II	289 F
ALIEN SYNDROME	289 F
ASTRO WARRIOR	249 F
AZTEC ADVENTURE	249 F
BLADE EAGLE	289 F
FANTASY ZONE 3 THE MAZE	249 F
GREAT BASEBALL	289 F
KENSEIDEN	289 F
PENGUIN LAND	289 F
POWER STRIKE	249 F
SECRET COMMAND	249 F
SHANGHAI	249 F
SPACE HARRIER 3D	289 F
THUNDER BLADE	289 F
WONDERBOY II	289 F
WORLD SOCCER	249 F
ZAXXON 3D	289 F
ZILLION II	249 F

M.S.X.

747 FLIGHT SIMULATOR	169 F
AMERICAN TRUCK	185 F
CRAZE	235 F
CRAZY CARS	235 F
EDDY II GRAPHIC EDITOR	187 F
FINAL ZONE WOLF	197 F
FLIGHT PACK	147 F
GOLVELLIUS	219 F
HYDLIDE II	245 F
HYPERALLY	169 F
KNIGHTMARE	169 F
MUE	189 F
NEMESIS II	218 F
Q BERT	179 F
SALAMANDER	225 F
SHALOM	238 F
THE MAZE OF GALIOUS	169 F
TOURNAMENT GOLF	238 F

MANETTES

* CRYSTAL	179 F
ERGOSTICK	199 F
GUN SHOT 1	59 F
2 GUN SHOT 1	100 F
JY2 (double branchement)	59 F
2 JY2	100 F
* NAVIGATOR	149 F
PC ANKO	155 F
PHASER GUN AMIGA	445 F
PROFESSIONNAL STANDARD	139 F
QUICK SHOT II	79 F
QUICK SHOT II TURBO	139 F
SPEED KING	110 F
2 SPEED KING	210 F
SUPER PRO (2 branchements)	95 F
SWITCH JOY 1 (tir rafale)	89 F
2 SWITCH JOY 1	159 F
SWITCH JOY 2	79 F
SWITCH JOY DOUBLE PRISE	100 F
2 SWITCH JOY DOUBLE PRISE	170 F
THE BOSS	139 F
2 THE BOSS	249 F
VENUS	149 F

PÉRIPHÉRIQUES

ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS ST	69 F
ADAPTATEUR BUS CPC	117 F
ALIM. SECTEUR ATARI 2600	136 F
BOITES RANGEMENT DISK SERRURE :	
-pour 40 DK 3" et 3"1/2	100 F
-pour 80 DK 3" et 3"1/2	150 F
-pour 50 DK 5"1/4	110 F
-pour 100 DK 5"1/4	165 F
CABLE IMPRIMANTE PC	64 F
CABLE MAGNETO 664/6128	45 F
CABLES PRISE PERITEL :	
- AMIGA	145 F
- AMSTRAD	109 F
- ATARI ST	129 F
CAISSON POUR CLAVIER	599 F
CASSETTES VIERGES (les 10)	75 F
DISQUETTES VIERGES :	
-3" boite de 5 (GODEX)	95 F
-3" boite de 10 (AMSOFT)	250 F
-3"1/2 boite de 10 (PRECISION)	155 F
-5"1/4 boite de 10 (PRECISION)	95 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC	79 F
FILTRES ECRANS :	
- COULEUR 12"	176 F
- COULEUR 14"	239 F
- MONOCHROME 12"	138 F
- MONOCHROME 14"	149 F
HOUSSES :	
- AMIGA 500 ou 2000	125 F
- COMMODORE	125 F
- CPC 464/6128	115 F
- PCW 9512	149 F
- PCW 8256	189 F
- PC 1512	189 F
- ST 520	149 F
- ST 1040	189 F
- TO8	165 F
KIT NETTOYAGE	80 F
LISTING 60g 370 pages	100 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 6128	128 F
RALLONGE SOURIS/JOYSTICK ST	45 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
SPECTRUM INTERFACE JOYSTICK	50 F
SUPPORT ECRAN 14"	160 F
SUPPORT ECRAN 12"	130 F
TAPIS SOURIS	59 F

* *Indique les Nouveautés.*

B.P. 20 - 94141 ALFORTVILLE CEDEX
Téléphone 43 96 57 83 - 43 96 57 84

Vente par Correspondance uniquement.
Ouvert du lundi au samedi de 9h à 19h.

Commandez par MINITEL **-10%**
3615 - Tapez CLUBTEL ★ STAR

La parution de certains titres est prévue pour le courant du mois, nous ne nous tenons pas responsable d'un retard de parution.

BON DE COMMANDE *(libellé en lettres majuscules)*

à retourner à :

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES

STARSOFT
B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
	EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion				+ 50 francs
		Frais de Port et Emballage			+ 15 francs
		C.R.			
		TOTAL			

N° Client (si connu) ....
NOM ....
Prénom ....
Date de naissance ....
Adresse ....
Ville ....
Code postal .... Tél. ....

MODE DE REGLEMENT

O Chèque O Mandat-Poste
Contre-Remboursement + 20 francs

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

Payez par Carte Bancaire

carte bleue CB

Date d'expiration ..../.......... Signature.

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.



Pas question de perdre du temps à admirer le paysage, les aliens ne plaisentent pas...


Des masses de matière vivante agressives...


Récoltez des armes incroyables en cours de route.


Au secours, ça tire de tous les côtés à la fois !


Un jeu sur Amiga aussi bon que ceux d'arcades...

lancent des bombes. Les décors, très réussis, défilent en un scrolling irréprochable, mais il n'est pas question d'admirer le paysage car les aliens ne plaisantent pas. Les vaisseaux ennemis sont rapides et il est très difficile de les atteindre en raison de leur petite taille. De plus, certaines tourelles sont protégées par un mur et pour les détruire il faut prendre le risque de venir se placer juste devant elles, en priant pour qu'elles ne lâchent pas une bombe à ce moment précis. Et puis, on doit également affronter de redoutables vaisseaux-mères particulièrement résistants. Ce n'est que le premier niveau.
Dans le second, on survole la mer en attaquant des îles bardées de tourelles de tir. Dans ce niveau les adversaires les plus redoutables sont des canons sous-marins qui apparaissent pour tirer et qui replongent presque aussitôt, tandis que les escadrilles ennemies font une attaque de diversion. On survole également des installations portuaires, particulièrement bien défendues, qui abritent d'énormes bateaux hérissés de canons. Quand on parvient enfin à terminer ce secteur, on a l'impression qu'il ne peut rien arriver de pire. Erreur, le plus dur reste à faire. Dans le troisième niveau, on pénètre dans la base ennemie et l'enfer se déchaîne. Sur le sol des rangées de têtes grimaçantes vous noient sous un déluge de bombes, puis des masses de matière vivante se joignent à elles, ainsi que des sortes de vers qui rampent au milieu.

Tous ces adversaires sont particulièrement difficiles à détruire et il faut s'y reprendre à plusieurs reprises pour y parvenir. Comme si cela ne suffisait pas, les escadrilles de vaisseaux ennemis en profitent pour surgir derrière vous. Si on tient le coup, on livre ensuite le combat final contre un gigantesque vaisseau : combat épique qui durera plusieurs minutes. Vous vous demandez peut être comment on peut survivre à toutes ces épreuves. En fait, c'est possible grâce aux armes incroyables que l'on peut se procurer en cours de route. De temps à autres des containers numérotés traversent l'écran, vous tirez et ils laissent échapper de nouveaux modules de tir qui s'adaptent sur votre vaisseau. De plus, lorsque vous pressez la touche « return » ces modules s'écartent de votre vaisseau et se mettent à tirer dans toutes les directions. Si vous ne disposez que de l'option 3, c'est pas mal, mais si vous avez la 4, ils se mettent à tourner autour de vous en balançant d'énormes rayons d'énergie dans toutes les directions. C'est vraiment impressionnant ! Vous disposez également de quelques super bombes qui font disparaître tous les aliens présents sur l'écran dans les moments difficiles.
Hybris est un shoot-them-up aussi beau que ceux des salles d'arcade. Il est également aussi difficile, pourtant il est possible de le terminer. En effet, comme dans les salles d'arcade, vous disposez d'une option continue qui vous permet de reprendre le jeu sans avoir à recommencer depuis le début. C'est exactement pareil, sauf qu'il n'est pas nécessaire de remettre une pièce. Et pourtant, il y a des moments où on a presque envie de le faire tant on se croirait dans une salle d'arcade. Heureusement ce n'est qu'un *Amiga*, sinon ce jeu m'aurait déjà coûté une fortune. *Hybris* présente encore un avantage sur les jeux d'arcade : c'est la bande sonore qui est fantastique. Si vous connectez votre *Amiga* à une chaîne stéréo, vous allez être impressionné. L'action est soutenue par un superbe thème musical, très rock, avec des riffs de guitare assez déments. Des bruits d'explosion, très convaincants, viennent s'y mêler. C'est l'une des meilleures bandes sonores à ce jour, alors tant pis pour les voisins, il faut pousser le son à fond. *Hybris* est un programme très soigné qui permet, notamment, de modifier la plupart des paramètres de jeu : vitesse des tirs ennemis, temps entre deux tirs, durée de l'expansion des modules, etc. Un shoot-them-up qui décoiffe ! Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	16
Animation	★★★★★★
Graphisme	★★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	C

Avis

L'action est complètement délirante et le tir automatique quasi-indispensable. Les vagues se succèdent toujours différentes, tant en graphismes (superbes) qu'en manière d'attaquer. Le scrolling est très fluide. Quant à la musique, elle est superbe et rythme parfaitement l'action. Il n'y a peut-être que trois niveaux, mais ils sont longs et variés.
Jacques Harbonn

La notion de « qualité arcade » suffit à décrire ce shoot-them-up. Riche et variée, l'action est délirante, la musique géniale et le contexte graphique digne des plus belles prouesses de l'Amiga. O. H.

Titan

AMSTRAD CPC

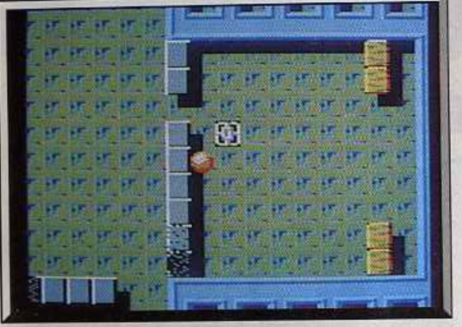
Le meilleur casse-briques aujourd'hui disponible est-il réservé aux possesseurs de CPC ? Titan, de Titus, laisse penser que oui. Un nouveau coup de chapeau à Titus !

Titus. Programmation, graphisme, bruitage : Paul.

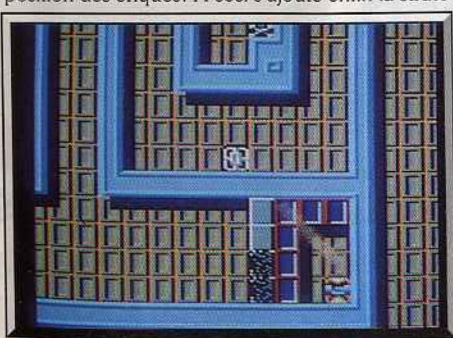
Le dossier casse-briques était encore chaud, tout juste sorti des presses de *Tilt* quand... coup de fil de Titus « un nouveau soft vient de naître, il s'appelle *Titan*, il est superbe et... c'est un casse-briques ! Oh rage, oh raquette ennemi, on abandonne ? Non, on teste ! *Titan*, le soft, est titanesque pour deux raisons : la rapidité du scrolling et la taille du terrain de jeu. Premier point, ce casse-briques, développé sur *Amstrad CPC*, offre au joueur un scrolling multidirectionnel hyper-rapide. Où que vous déplaciez la raquette, l'écran dévoile aussitôt une nouvelle aire de jeu. Et quelle fluidité dans le mouvement ! Aucun à-coup, aucun tremblement. Pour le jeu, cette rapidité est impressionnante. La raquette peut à tout moment dépasser la balle pour la prendre à revers. Mais il faut bien l'admettre, l'effet est tellement rapide que le joueur nerveux risque très vite de plonger en « migrainite aiguë » ! Techniquement magnifique (coup de chapeau à l'équipe de Titus, en l'occurence Paul), ce scrolling en arrive souvent à porter préjudice à la partie... Deuxième point, la taille du terrain de jeu, quatre-vingts tableaux qui couvrent chacun plusieurs écrans. Les décors sont assez classiques, parfois monotones dans leurs couleurs, mais toujours très précis et surtout variés quant à la disposition des briques. A ceci s'ajoute enfin la stratégie originale de *Titan*, le principal moteur de cette nouvelle aventure...



Un casse-briques qui a su puiser dans les softs d'aventure/action comme Gauntlet.

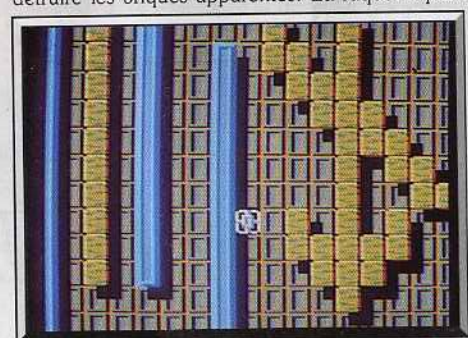


Un scrolling d'une rapidité infernale.



Des décors un peu tristes. CPC oblige ?

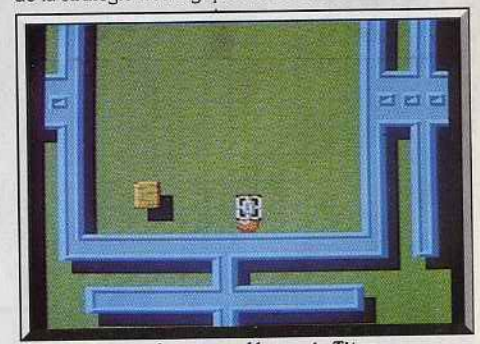
Comme le montre le dossier de ce même numéro, le casse-briques a trouvé depuis peu une nouvelle inspiration : la scénarisation de son jeu. Si *Titan* ne présente pas une aventure précise (comme *Bank Busters* par exemple), il dote sa stratégie d'un nombre incroyable d'innovations puisées en partie aux softs d'aventure/action style *Gauntlet* : pièges, trappes ou bonus éparpillés dans un labyrinthe de salles. Ici, il n'est pas question d'empêcher la balle de quitter l'écran. Les tableaux sont généralement clos de tous côtés et vous allez juste guider la balle pour détruire les briques apparentes. La raquette peut relancer la boule dans toutes les directions et toute la stratégie est issue de ce point. Vous allez par exemple pousser votre balle dans une galerie très étroite, éviter des briques mortelles ou au contraire frapper d'autres murs qui se solidifient à chaque choc. Des maniements complexes et surtout très différents pour chaque tableau qui mettent en place un jeu très long, un jeu qui ne plaira malheureusement pas à tout le monde...



Les premiers écrans peuvent décevoir.

Car si des softs très scénarisés comme *Bank Busters* arrivent tout de même à séduire les plus purs passionnés de casse-briques — le risque de perdre la balle y est toujours présent —, *Titan* donne souvent l'impression de jouer tout seul. Pour les deux premiers tableaux, le « casseur » peut en effet laisser le hasard des rebonds travailler à sa place. Ensuite, même lorsque la stratégie fait son apparition, la difficulté que l'on ressent à manier la balle donne souvent l'impression que l'on atteint une certaine brique plus par chance que par virtuosité ! Comme beaucoup de softs « action » stratégiquement complexes, *Titan* ne séduira en fin de compte que le joueur qui s'accroche, celui qui passe outre la lenteur des premiers écrans pour ensuite se passionner sur les techniques savantes des niveaux suivants.

Titan est en définitive un soft « intelligent » du fait de la stratégie très logique de ses tableaux. Il est tout à fait possible de plonger dans l'ambiance du jeu et de ne plus « décrocher » pendant plusieurs heures. En contrepartie, il risque de décevoir les amateurs d'action rapide, au moins dans les tableaux de jeu. En espérant finalement que l'adaptation prévue prochainement sur Amiga comportera un scrolling plus « soft » ! (Existe en disquette et K7)



Il faut s'accrocher pour découvrir Titan.

Olivier Hautefeuille

Type	*casse-briques évolué*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Les Aventuriers

TO8, TO9+, disquette Infogrames

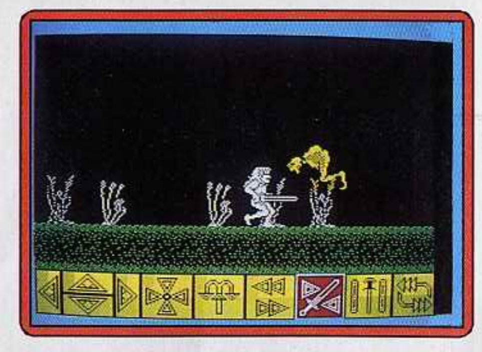
Cette compilation devrait satisfaire les Thomsonistes, puisque les thèmes abordés sont d'une grande variété. *Las Vegas* est un jeu d'aventure classique, dont le scénario ne manque pas de charme. Avec *Bob Morane Jungle* (un jeu d'aventure animé), vous découvrirez les mystères de la jungle amazonienne et par la même occasion, le trésor des indiens Chibchas. *Marche à*



l'ombre, qui est aussi un jeu d'aventure, se propose de vous faire connaître les charmes de la culture banlieusarde, et ceci bien entendu à l'ombre des H.L.M. Avec l'*Héritage II,* vous menez une enquête dans un vieux manoir écossais, afin de retrouver votre livret de famille, seul moyen de récupérer votre héritage. Une compilation de niveau correct pour la machine.

Eric Caberia

Type	*aventure*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	*B*



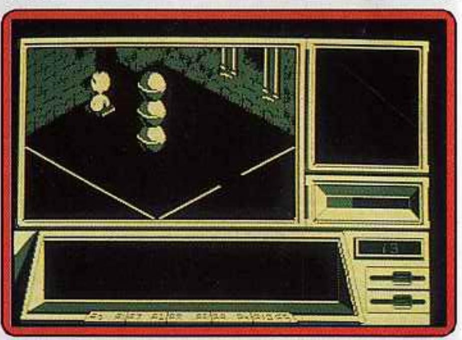
Barbarian

K7 Melbourne House, Spectrum

Ce superbe logiciel de *Psygnosis,* qui avait fait un tabac à sa sortie sur *ST*, est maintenant adapté sur *Spectrum*. Vous allez guider Helgor le Barbare, armé de sa redoutable épée, sur une route semée de pièges et de monstres les plus divers. Votre but : localiser et détruire le cristal, source du pouvoir maléfique de Nécron et sortir du volcan avant son éruption. Le principe d'actions par icônes est conservé et se gère à la manette de jeu ou au clavier, éventuellement en conjonction. On peut ici avancer l'arme prête au combat, ce qui est plus pratique. Le jeu reste intéressant mais cette adaptation est entachée de quelques bugs : Dans certains cas, Helgor pose son épée sans que l'on lui demande et refuse de s'en re-servir même en la reprenant. De même il ne court que quand l'envie lui chante. Le graphisme des créatures est très bien fait et leur animation tout à fait réussie. Par contre, les décors sont ternes. Les bruitages digitalisés ont disparu mais les effets sonores sont bien travaillés. Un jeu correct au demeurant et plus difficile que sur *ST*, mais je reste persuadé qu'on pouvait faire beaucoup mieux. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	*aventure-action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*



Les Futuristes

TO 8, TO 9+, disquette Infogrames

Les amateurs de thèmes avant-gardistes seront aux anges avec cette composition aux accents futuristes. En effet parmi les thèmes abordés, on peut noter *Saphir* qui vous met dans la peau d'un prospecteur de saphirs armé d'un laser, ou encore *Bob Morane SF* (qui rappelle *Prohibition*) qui est





Le signe * indique que ce logiciel a fait l'objet d'un hit dans un numéro précédent.

un jeu de tir du futur. Le meilleur programme de cette compilation est incontestablement *Entropie* : un logiciel d'aventure-action disposant d'une bonne réalisation technique et d'une superbe représentation en 3D. Une compilation correcte.

Éric Caberia

Type	**action**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	**B**

Action Service

PC, disquette Cobra Soft

Traité en hit sur *ST* (Tilt 59H), cette mission



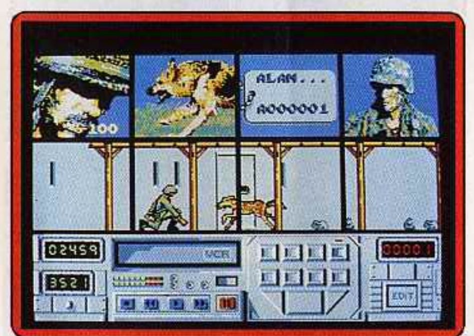
conserve sur *PC* toute son originalité. Vous voici devant un complexe parcours d'entraînement militaire composé de diverses phases de jeu, combats, épreuves physiques, etc. Le rendu graphique de l'aventure est excellent en mode EGA ou Hercules. En CGA et monochrome, on profite quand même d'une précision graphique très fouillée. Les décors sont variés et bien dessinés. Le maniement du soft est bien sûr complexe, mais c'est cette même complexité qui conforte l'intérêt du programme à long terme. Un seul reproche : la bande écran où se déroule l'action reste sans cesse divisée en quatre parties, ce qui gène parfois la vision d'ensemble du terrain. *Action Service* profite enfin d'un mode « construction » qui vous permet de créer vos propres parcours. Un soft convaincant sur *PC*, mis à part la bande son très « légère » qui le supporte.

Olivier Hautefeuille

Type	**action, entraînement militaire**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	**C**

Version Amiga, disquette Cobra Soft

Vous vous êtes engagé dans les commandos cobra et maintenant vous allez en baver



dans le camp d'entraînement. Trois parcours redoutables vous attendent et, si vous voulez jouer les fortes têtes, vous pouvez en construire d'autres vous même. A l'aide du joystick vous pouvez effectuer pas moins de 23 mouvements différents et il est indispensable de tous les utiliser pour terminer les parcours. Graphisme, animation et bande sonore sont de bonne facture et rien n'a été laissé au hasard. Mais tous les mouvements appris avec *Action Service* seront repris dans un programme à venir et, là, il faudra se battre pour de bon. Une réussite. (Notice en français.)

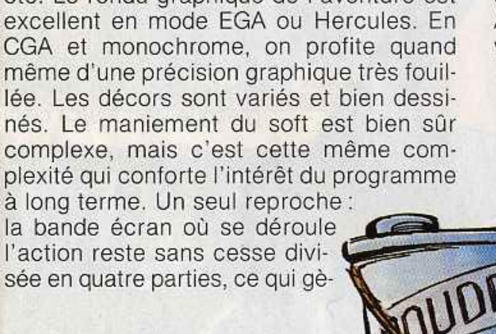
Alain Huyghues-Lacour

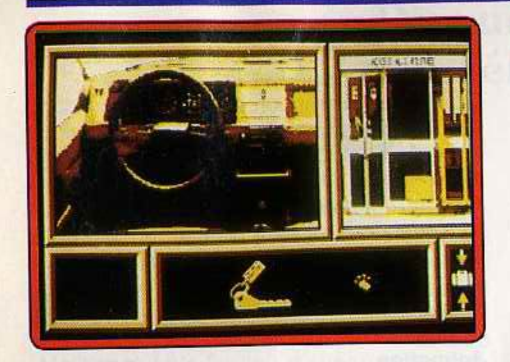
Type	**action**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**C**

A 320

Amstrad CPC, disquette Loriciels

Cette aventure n'est pas sans rappeler *Pharaon*, un soft édité également par *Loriciels*. La disposition graphique du jeu place à l'écran plusieurs fenêtres graphiques et textuelles. Le joueur va manier l'aventure au joystick en déplaçant un curseur sur les éléments du décor. Pilote de l'*A 320*, vous arrivez en voiture à l'aéroport. Il vous faut maintenant atteindre le cockpit de l'appareil et résoudre par là même un certain nombre ▶





d'énigmes. La gestion iconographique du jeu est originale et agréable. Les décors, très froids mais relativement précis, ne laissent aucun droit à l'erreur. Mais si le jeu comporte une phase de pilotage, c'est l'aventure qui domine toute la partie. A ce titre, le joueur ne possède en début de jeu que très peu d'indices, ce qui ne favorise pas la prise en main du soft. La simplicité des bruitages est de même regrettable en ce qui concerne l'ambiance de la partie. *A 320* est un logiciel finalement assez « froid » qui ne passionnera que les aventuriers les plus téméraires. Olivier Hautefeuille

Type	**aventure et simulation**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★
Animation	–
Bruitage	★
Prix	**B**

Skate or Die

Apple II GS, disquette Electronic Arts

Cette simulation de skate vous demande d'abord de vous équiper dans le magasin de planches à roulettes de la ville. C'est également dans cette boutique que vous décidez si vous voulez vous entraîner ou commencer la compétition. Les épreuves sont au nombre de cinq. Six rues partent du magasin, chacune conduisant à une épreuve différente. Vous pouvez ainsi glis-



ser sur une « banane », c'est-à-dire une estrade de bois incurvée à ses deux extrémités, vous vous exercez à virevolter de façon plus ou moins acrobatique ou bien vous tentez de sauter le plus haut possible. Deux autres voies vous mènent vers des épreuves plus musclées. La première oppose skater et concurrent armé d'une batte de base-ball, qui tentent à tour de rôle de se faire tomber. L'autre épreuve est aussi physique : à travers une course, l'utilisation judicieuse de coups de poing combinée à celle d'obstacles naturels (poubelles, bouches d'égout, cageots...) doit vous permettre de vous débarrasser de votre adversaire, qui poursuit d'ailleurs le même but ! La dernière épreuve consiste en une course en temps limité où vous pouvez recueillir des bonus sous la forme de petits drapeaux.

Skate or Die est très bien réalisé, les décors sont splendides, l'animation fluide et les sons très bons. Pourtant ce logiciel a deux problèmes : le réglage du joystick et sa gestion. Un vrai cauchemar. Il faut dérégler complètement son joystick en se basant sur l'image de la boutique, et en essayant de centrer le curseur. D'autre part, l'animation est un peu lente. C'est vraiment dommage.

François Hermellin

Type	**arcade**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**D**

★ Turbo Cup

Amiga, disquette Loriciels

Cette superbe course automobile, qui a obtenu le Tilt d'or 88, est maintenant disponible sur *Amiga*. Vous choisissez l'un des quatre circuits proposés, puis vous faites un tour d'essai et la place qui vous est attribuée sur la grille de départ est fonction du temps réalisé. Ensuite la course commence et pendant deux tours vous devez obtenir le maximum de votre véhicule en tirant avantage des particuliers du parcours. Grâce aux précieux conseils prodigués par René Metge, cette simulation colle parfaitement à la réalité tant en ce qui concerne l'exactitude des circuits que pour la vitesse limitée à laquelle vous négociez un virage sans perdre le contrôle de votre véhicule. La version *Amiga* bénéficie d'une réalisation très soignée, elle est presque identique à celle



de l'*Amiga*, exception faite des effets sonores qui sont bien plus convaincants. On a le choix entre cinq modes de changements de vitesses différents, de la boîte automatique à un changement qui s'effectue en faisant au joystick les mêmes mouvements que dans la réalité. On peut juste regretter l'absence d'une option permettant de modifier la durée de l'épreuve, qui est limitée à deux tours de circuit. A.H.-L.

Type	**course automobile**
Intérêt	**18**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**C**



Version CPC

La version *CPC* est excellente et on retrouve toutes les qualités qui font de *Turbo Cup* une simulation d'un grand réalisme. Graphisme et animation sont réussis, on notera cependant que le mode de contrôle à deux joysticks est absent dans cette version. Un programme de qualité. A.H.-L.

Type	**course automobile**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**



Version Thomson

Cette version bénéficie d'une réalisation irréprochable. Graphismes et animation sont d'un niveau de qualité rarement atteint sur cette machine. Un must. A.H.-L.

Type	**course automobile**
Intérêt	**18**
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	–
Prix	**B**

Mini-Golf

Atari ST, disquette Magic Bytes

Ce golf est très facile à utiliser. Pour chaque coup, vous déplacez votre curseur à la souris, ce qui règle tout à la fois la direction et la force du tir. Le graphisme est simple une vue aérienne qui ne montre pas toujours au mieux les reliefs du terrain. Ce dernier est fort heureusement très complet et surtout différent selon le niveau de difficulté choisi.

Soutenu par un bruitage sans prétention, *Mini-Golf* est un bon mais « petit » jeu de stratégie action, très proche du jeu de billard en fait. A noter pour finir quelques

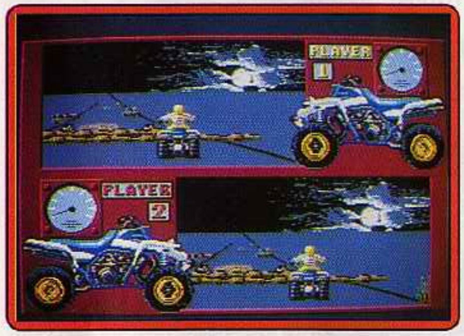


options de jeu convaincantes, « retry » qui permet de rejouer un coup ou « replay » qui vous montre votre dernier tir, et surtout la possibilité de mener des tournois à quatre joueurs. Olivier Hautefeuille

Type	**golf/vue aérienne**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	**B**

Iron Trackers

Atari ST, disquette Microids



Aux commandes d'une curieuse moto à quatre roues, vous allez participer à une course de longue haleine se déroulant en plusieurs étapes. Vous pouvez d'ailleurs choisir votre trajet et constituer pas à pas le visage de votre pilote. Votre armement vous sera utile pour déblayer les nombreux obstacles qui encombrent la route. Mais vous pourrez aussi sauter par-dessus certains d'entre eux en utilisant les rampes. Attention en cas de mauvaise présentation, vous verserez sur le côté. Après chaque étape victorieuse, vous toucherez une somme d'argent qui vous servira à améliorer votre équipement ou surtout à payer lès frais de soins en cas de blessures importantes. Deux fenêtres indépendantes montrent l'action pour chacun des joueurs. Les graphismes sont de bonne qualité et les décors assez variés d'un parcours à l'autre. L'animation est rapide et fluide. Une bonne musique accompagne le jeu mais il n'y a guère de bruitage. Jacques Harbonn

Type	**course de moto**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★
Prix	**C**

Crucial Test

TO 9, TO 8, disquette Tomahawk

Dans la lignée des jeux de société s'inspirant du mythique *Trivial Pursuit*, voici *Crucial Test*. Jusqu'à quatre joueurs peuvent participer au challenge. Plus de deux mille questions sont disponibles, portant sur dix grands thèmes généraux. Les réponses peuvent être données avec ou sans contraintes de temps. La version *Thomson* est correctement réalisée. On peut cependant regretter que le logiciel ne dispose pas

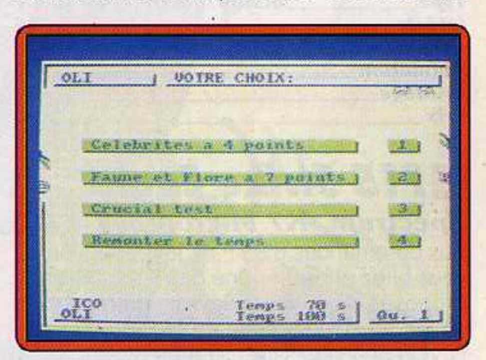


d'un plus grand nombre d'illustrations graphiques et d'animations. D'autre part, la relative lenteur des tests clavier nuit à l'ergonomie générale. Sur *Thomson*, ce logiciel est néanmoins un produit intéressant. Eric Caberia

Type	**jeu de société**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★
Prix	**B**

Version CPC

La version *CPC* dispose de l'essentiel des



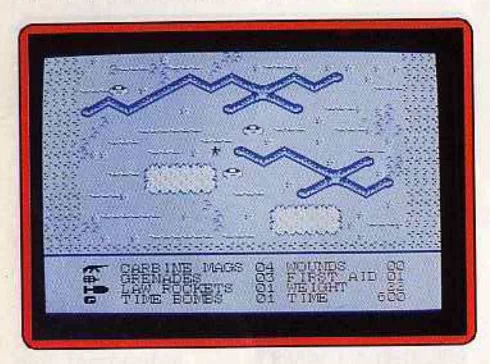
caractéristiques de la version *TO*. On peut cependant constater la présence de quelques bugs à l'affichage. Le programme présente toujours la même lenteur. Compte tenu de la rude concurrence qui règne pour ce type de programme sur cette machine (*Trivial Pursuit* et autres quizz), ce logiciel n'est pas pour le *CPC* ce qui se fait de mieux. Eric Caberia

Type	**jeu de société**
Intérêt	**10**
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	**B** ▶

Airborne Ranger

PC et compatibles, disquettes Microprose

Tout commence par le choix de votre objectif. Délivrer des prisonniers ou attaquer une base de commandement ou de transmission... Vous complétez votre armement (grenades, fusils, etc.) avant de diriger votre parachute vers un point stratégique du territoire ennemi. Dans un décor semi-3D bien rendu, votre soldat va tantôt courir, tantôt ramper puis tirer sur ses



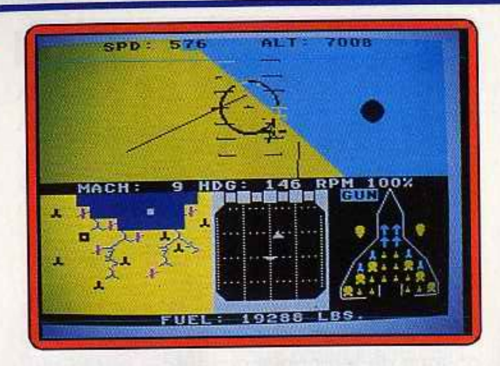
adversaires. Sur la carte, il localise son premier sac de provisions, une réserve de munitions, puis l'objectif qu'il doit détruire. *Airborne Ranger* offre un convaincant cocktail d'action et de stratégie. Côté action, l'animation des hommes et la représentation 3D du paysage sont suffisamment réaliste pour intéresser le joueur à long terme. Pour la stratégie, la pluralité des missions et les très nombreux effets de reliefs sur le terrain permettent de mettre au point des assauts dignes des meilleurs wargames. Une réussite sur *PC*. Olivier Hautefeuille

Type	**action/guerre et stratégie**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	**C**

F15 Strike Eagle

Spectrum, K7 Microprose

Aux commandes d'un F15, jet perfectionné, vous allez effectuer une des sept missions proposées où vous devrez détruire des cibles au sol en déjouant les attaques de l'avion et des missiles. Quatre niveaux sont disponibles. La vue avant montre ce que vous voyez de votre cockpit, ainsi que différentes données indispensables : vitesse, altitude, horizon artificiel, régime des moteurs, compas, armement sélectionné, témoin de fuel, carte et radar. Un simple appui sur la barre d'espace vous placera en vue arrière, particulièrement utile dans les combats. Votre armement est assez complet : canon, missiles et bombes pour les objectifs au sol. Vous disposez aussi d'un système de brouillage radar et de fusées éclairantes pour leurrer les missiles ennemis. N'hésitez pas à vous en servir dès que l'indicateur « ALERT : SAM LAUCH »



s'allumera. A petit niveau, il n'est pas trop difficile d'éliminer l'avion adverse et de détruire la cible, d'autant que vous n'aurez ici ni à décoller, ni à atterrir. Mais à fort niveau, cela tient presque de la gageure. En cas de panique, une seule solution : le bouton d'éjection !

Les graphismes sont corrects et l'animation rapide et fluide, l'impression de vitesse étant rendue par le défilement de bandes au sol. L'avion réagit rapidement aux commandes. Quelques bruitages bien choisis complètent l'ambiance.

Une bonne simulation variée et assez fidèle. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	**simulateur de vol avec combat**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

Wanted

Amiga, disquette Infogrames

Quatre truands protégés par une armée impressionnante de « gâchettes »... Vous,



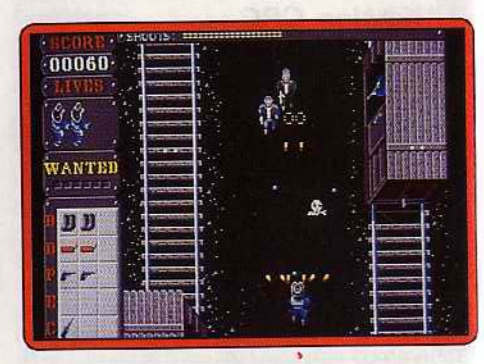
chasseur de primes, allez traverser les lignes ennemies pour atteindre les têtes d'affiche qui rapportent ! Un peu à la manière de *Commando* ou, plus récemment, de *Fernandez Must Die*, ce shoot-them-up type « western » est très convaincant sur *Amiga*.

Le personnage évolue dans un scrolling vertical constant. L'ennemi tire de tout côté et il faut sans cesse slalomer entre les balles (suffisamment lentes pour cela), collecter des bonus ou lancer des bâtons de dynamite. Le jeu est simple mais « beau » sur *Amiga*. Un coup de chapeau pour les bruitages, superbes cris des mourants et rafale de « six coups ». De l'action pure et dure. A voir ! Olivier Hautefeuille

Type	**shoot-them-up « western »**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**B**

Version ST

Le jeu est plus facile ici car le personnage se déplace sensiblement plus vite entre les balles. Les graphismes sont par contre moins fins et les bruitages ne retraduisent



pas l'ambiance mise en place sur *Amiga*. Cette version *ST*, plus « jouable » mais moins belle que sa consœur, mérite tout de même votre attention. O.H.

Type	**aventure**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

SDI

Atari ST, deux disquettes Activision

Ce jeu, qui n'a rien à voir avec le programme de Cinemaware du même nom, est la conversion d'un jeu d'arcade de Sega. Les grandes puissances ont appuyé sur le bouton et la guerre nucléaire vient d'éclater. Une navette spatiale vous largue dans l'espace et votre mission consiste à détruire les missiles qui se dirigent sur leurs cibles pour sauver le monde de la destruction. Votre vaisseau doit également faire face à toutes sortes d'objets volants qui tentent d'entrer en collision avec votre appareil. Dans le second niveau vous devez protéger votre station spatiale contre les attaques de l'ennemi.

Activision, qui a obtenu les conversions de bon nombre de jeux d'arcade Sega, soigne tout particulièrement la réalisation de ces programmes. Le graphisme et l'animation sont de bonne qualité et le thème musical qui accompagne l'action est très réussi. Le contrôle s'effectue par l'intermédiaire de la souris, ce qui est assez rare pour un shoot-them-up. Grâce à la présence de deux boutons on obtient un mode de contrôle qui se rapproche de celui de la machine d'arcade. Dans un premier temps c'est assez déconcertant, mais par la suite ce mode de con-



trôle se révèle agréable et performant. Un shoot-them-up prenant, différent de ce que l'on a l'habitude de voir.

Alain Huyghues-Lacour

Type ______ *arcade*
Intérêt ______ *14*
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★★★
Prix ______ *C*

Double Dragon

Amiga, disquette Melbourne House

Ce grand succès d'arcade n'a rien perdu de son charme lors du passage sur micro. Billy doit combattre de redoutables gangs pour retrouver sa fiancée qui a été enlevée (décidément les héros de jeux vidéo ont bien souvent des problèmes sentimentaux). Ce sont des combats de rue et tous les coups sont permis. Le plus important est d'éviter de se laisser encercler par ses adversaires et de s'emparer des armes qu'ils utilisent. Avec un fouet, ou mieux encore, une batte de base-ball, il devient assez aisé de faire mordre la poussière aux plus redoutables lutteurs. Dans le cas ou



on joue à deux simultanément, on prend un grand plaisir à combattre côte à côte, mais il faut être sûr de son partenaire, car on peut aussi se frapper mutuellement.
C'est une bonne conversion qui présente des graphismes réussis et une bonne animation. Certaines prises sont très spectaculaires et l'on peut juste regretter que la bande sonore soit assez pauvre. Le seul véritable défaut de cet excellent programme vient de l'option « continue » qui permet de reprendre le jeu à volonté. Dès la première fois on termine le jeu sans trop de problème et lorsqu'on a triomphé à trois ou quatre reprises, le jeu perd une bonne partie de son intérêt. Un programme excitant, mais dont on risque de se lasser assez vite.

Alain Huyghues-Lacour

Type ______ *arcade*
Intérêt ______ *15*
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ *C*

Nigel Mansell's Grand Prix

Atari ST, disquette Martech

Martech nous présente une course de Formule 1 qui ne manque pas de qualités : on a le choix entre seize circuits différents et il est possible de s'entraîner pour se familiariser avec le parcours avant d'entamer l'épreuve. La course est représentée en 3D dans la partie supérieure de l'écran et en dessous on trouve deux rétroviseurs ainsi que de nombreux renseignements sur l'état de votre véhicule. On dispose d'une boîte de vitesses six rapports ainsi que d'un turbo et il convient d'en jouer habilement pour réaliser une bonne performance.
La réalisation est assez moyenne : l'animation n'est pas extraordinaire, mais elle rend bien l'impression de vitesse. Les graphismes constituent le point faible car il est possible de faire mieux sur *ST* et, surtout, la fenêtre graphique est très petite. En revanche, la course est prenante et le véhicule très maniable. Un bon programme, moins réaliste que *Turbo Cup*, mais une course excitante dans la lignée de *Pole Position*.

Alain Huyghues-Lacour

Type ______ *course automobile*
Intérêt ______ *14*
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★★
Prix ______ *C*





Version Amiga

La version *Amiga* est identique à celle du *ST*, exception faite des effets sonores qui sont ici particulièrement convaincants. Un programme agréable qui se situe à mi-chemin entre arcade et simulation. A.H.-L.

Type ______ *course automobile*
Intérêt ______ *14*
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★★★
Prix ______ *C*



World Class Leader Board

Amiga, disquette US Gold

Après *Leader Board* et *Tournament*, voici la troisième version du grand classique de golf sur *Amiga*. On retrouve tous les éléments qui ont fait le succès de la série, mais cette fois le réalisme est encore plus poussé puisque trois des plus célèbres parcours mondiaux sont scrupuleusement reproduits : Saint Andrews, Doral Country Club et Cypress Creek. Il y a également un quatrième parcours, imaginaire cette fois, Gauntlet Country Club, qui est le plus difficile. Le mode de contrôle reste le même que dans les programmes précédents, mais on a la possibilité de s'entraîner pour améliorer sa technique pour les drives et les putts. Cela mis à part *World Class Leaderboard* ne présente guère d'innovations, mais c'est le meilleur programme de la série. Un must. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type ____ **simulation spotive**
Intérêt ____ **17**
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ **C**



Supersports

CPC, disquette Gremlin

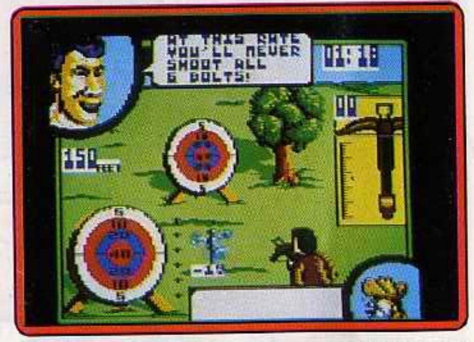
Après avoir exploité le filon des jeux Olympiques d'été et d'hiver, les concepteurs de logiciels sportifs se tournent vers des épreuves plus folkloriques.

Celles de ce programme sont diverses et mettent l'accent sur l'originalité : le plongeon (la tête la première dans un seau d'eau), le tir sur cibles mobiles dans une ruelle, la destruction de piles de planches (les amateurs de Taekwondo se reconnaîtront), le slalom sous-marin en apnée, le tir à l'arbalète.

Chacune des épreuves est gratifiée des commentaires d'un personnage situé dans la partie supérieure de l'écran.

Les graphismes et les animations sont ce qui se fait de mieux sur *CPC*. Les décors sont soignés, les sprites colorés et dotés d'animations fluides. Les bruitages de *Supersports*, bien que discrets, donnent entière satisfaction compte tenu des épreuves proposées. Un excellent logiciel.

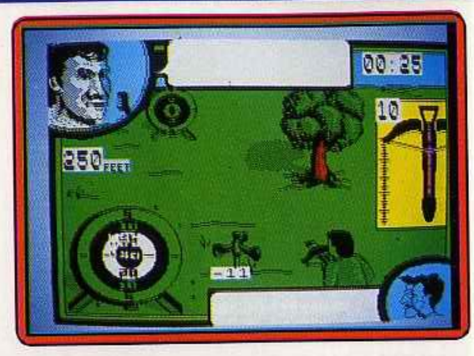
Eric Caberia.



Type ____ **action/sport**
Intérêt ____ **15**
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★★
Prix ____ **B**

Version Spectrum, cassette Gremlin

Cette adaptation est une réussite complète. Les graphismes sont variés, fins et colorés (ce qui n'est malheureusement pas le cas de beaucoup d'autres adaptations). L'animation est d'un bon niveau, tant en rapidité qu'en fluidité. Les bruitages sont corrects



et une musique sur plusieurs voies présente les épreuves en 128K, bien que le choix des tonalités ne soit pas des plus heureux. Un jeu varié à souhait. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type ____ **simulation sportive**
Intérêt ____ **15**
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ **B**

Circus Games

Atari ST, deux disquettes Tynesoft

C'est une excellent idée d'avoir réalisé un programme sur des numéros de cirque. *Circus Games* est un multi-épreuves original qui nous change des disciplines que l'on retrouve dans bon nombre de programmes de ce type. Vous êtes tour à tour funambule, cavalier, trapéziste et dompteur de tigres. Il y a de quoi rêver, mais les jeux du cirque sont dangereux et demandent une grande précision. Dans les trois premières épreu-



ves vous devez réussir de périlleuses acrobaties en respectant un timing des plus rigoureux et la moindre erreur est fatale. Quand au domptage, il faut faire effectuer un parcours à trois tigres en les tenant en respect sans se faire attaquer. Après chaque tentative, on a la possibilité d'utiliser la fonction replay, ce qui est à la fois agréable et fort utile pour corriger ses erreurs. L'ambiance très particulière du cirque est parfaitement rendue grâce à de bons thèmes musicaux, ainsi que par des séquences intermédiaires tout à fait dans l'esprit de ce type de spectacle. Une animation et des graphismes de qualité contribuent pour

beaucoup au plaisir du jeu. Il faut beaucoup de patience et d'habileté pour réaliser de bonnes performances, mais cela en vaut la peine. Un programmme original et séduisant. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	*multi-épreuves*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

The Football Simulation

C 64, disquette Microprose

Avec ce logiciel. *Microprose* vous propose plus qu'un jeu, puisqu'il s'agit ni plus ni moins d'une simulation de foot. De nombreux paramètres jusqu'alors inédits donnent au programme un cachet particulier. Les matchs peuvent se dérouler en extérieur ou en lieu couvert. Lors des confrontations à l'air libre, vos évolutions et celles de la balle peuvent être gênées par les conditions atmosphériques (vent, pluie, ton-



nerre). Vous disposez, contrairement aux autres programmes de ce type, d'une palette de mouvements techniques variés : vous pouvez faire des « poucettes » arrières, des « tackles », de brusques accélérations, des tirs directs ou lobés et même des effets de balles latéraux. L'interface graphique du programme est de qualité, puisqu'elle permet d'avoir une vision globale de l'action (vue de dessus). Les sprites figurant les joueurs sont fins et agréablement colorés. Les animations sont rapides et participent avec efficacité à la qualité du jeu. Les bruitages sont corrects. Un bon produit.

Eric Caberia

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Grand Prix Circuit

PC, disquette Accolade

Les possesseurs de *PC* seront heureux avec cette superbe simulation de course de F1. En effet ce programme a fait l'objet de grands soins tant au niveau de la prépara-



tion des courses que des compétitions elles-mêmes. Vous pouvez, avant les qualifications, choisir votre circuit (Monza, Silverstone, Monaco). Si vous parvenez à avoir une bonne place lors des épreuves qualificatives, vous aurez alors toutes vos chances pour vous imposer lors de la grande course. Les graphismes sont une réussite. Ils sont fins et disposent d'une foule de détails qui contribuent à donner un grand réalisme (rétroviseurs, piste 3D).
Les animations ne déçoivent pas, puisque les sensations de déplacement du véhicule sont convaincantes. Seuls les bruitages déçoivent, mais sur *PC*, ça n'est pas vraiment étonnant. Un bon programme.

Eric Caberia

Type	*simulation*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	*C*

Serve and Volley

C 64, disquette Accolade

Avec ce logiciel, *Accolade* parvient à donner un sang nouveau à l'un des types de



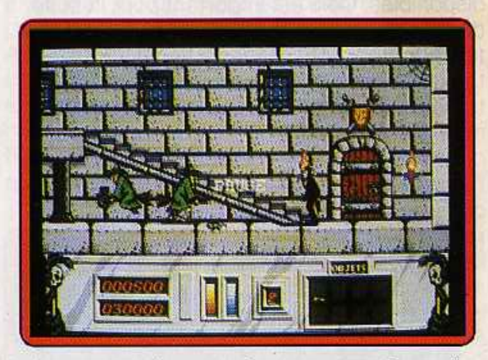
jeux le plus couramment adaptés sur micro : le tennis. Le logiciel se propose en effet d'adjoindre à l'aspect réflexe propre à tous les tennis, une nouvelle dimension, celle de la réflexion. Grâce à un système de fenêtres animées, le logiciel vous permet d'utiliser une vaste palette de coups en fonction de l'action de votre adversaire. A chaque rebond vous devez prendre des décisions stratégiques (un lift, un lob, ou une volée). Vous pouvez influer sur des paramètres tels que le type de cours (artificiel ou pelouse), ainsi que sur la vitesse ou la puissance de votre coup droit (ou de votre revers). Le graphisme 3D du logiciel est de bonne qualité. Les animations procurent un grand réalisme, en particulier dans la décomposition des mouvements des joueurs. Les bruitages sont sobres mais de qualité. Un excellent produit. Eric Caberia

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*

Night Hunter

Atari ST, deux disquettes Ubi Soft

L'humanité est protégée des vampires par plusieurs médaillons sacrés, mais Dracula a décidé de s'en emparer pour instaurer un règne de terreur. Vous êtes Dracula et vous sortez d'un cercueil pour explorer le château et ses environs à la recherche des précieux talismans. Au cours de votre quête vous affrontez votre vieil ennemi le professeur Van Helsing et toute la population qui vous attaque avec des armes diverses. Mais le vampire a la possibilité de se transformer à volonté en loup-garou ou en



chauve-souris, ce qui est souvent fort utile pour se tirer d'un mauvais pas. Dans chaque niveau vous ramassez huit objets avant de passer au suivant. Vous surveillez votre niveau d'énergie qui diminue chaque fois que vous êtes touché et pour le remonter rien ne vaut une bonne rasade de sang frais. Et puis il faut se méfier du temps qui passe et lorsque le jour arrive le comte doit se réfugier dans une crypte.
Night Hunter présente d'agréables graphismes et une animation souple qui s'accompagnent d'une bande sonore dans l'esprit des films d'épouvante. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure assez classique, mais les transformations et tous les archétypes du fantastique lui donnent une ambiance particulière. Et puis, pour changer on ne joue pas le rôle d'un noble héros qui sauve le monde, mais d'un ignoble vampire assoiffé de sang, ce qui est agréable. Un régal pour les joueurs aux dents longues. (Notice en français.)

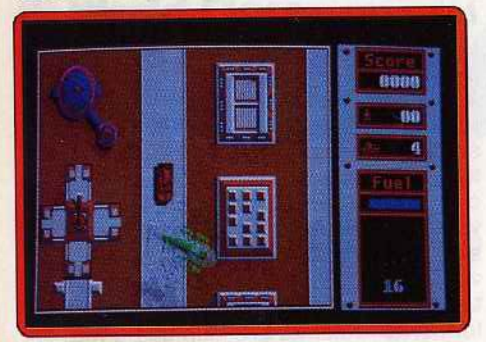
Alain Huyghues-Lacour

Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Fire Power

PC, disquette Micro Illusion

Ce programme qui mêle action et stratégie vous offre un combat de chars que l'on peut jouer à deux ou contre l'ordinateur. Si vous êtes seul, vous voyez votre position en plein écran et, à deux, l'écran est divisé en deux parties, ce qui vous permet de suivre votre char et de surveiller ce que fait votre adversaire. Votre mission consiste à détruire la base ennemie et à récupérer vos soldats qui y seront retenus prisonniers. Tout d'abord, vous devez choisir l'un des trois chars



disponibles. Cela est important pour la suite du jeu car selon la stratégie que vous comptez adopter, vous devez choisir entre un tank plus rapide et celui qui permet de transporter un plus grand nombre d'hommes. Ensuite, le combat commence. Vous quittez votre base à la recherche de l'ennemi. La leur est entourée de murs et dès que vous tentez d'y pénétrer, des tourelles vous prennent sous un feu nourri. Des hélicoptères vous attaquent également, mais vous pourrez vous venger en écrasant les soldats ennemis.

Fire Power est disponible en mode EGA ou CGA. Il n'y a guère de différence entre les deux, car les possibilités de l'EGA sont loin d'être pleinement utilisées et tout est à base de rouges et de gris. C'est un jeu intéressant, on a bien du mal à vaincre l'ordinateur qui est un redoutable adversaire. *Fire Power* prend toute sa valeur lorsqu'on le joue à deux. Les choix stratégiques sont alors déterminants.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**action/stratégie**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**C**

Fernandez Must Die

Amiga, disquette Mirrorsoft

Un dictateur à assassiner, plusieurs dizaines d'écrans meurtriers à traverser, cette mission d'action/guerre est aussi classique que ludique. On retrouve ici le scénario qui fit le succès de *Commando* ou *Rambo* il y a quelques temps. Le scrolling multidirectionnel



dévoile un paysage semi-3D vaste et varié. L'ennemi surgit de partout, des soldats embusqués derrière des sacs de sable, des trains, des blindés, toute une armée qui dirige ses balles et obus contre vous. L'animation du joueur est suffisamment souple pour que l'on puisse slalomer entre les balles. Mais il faut bien sûr tirer, lancer des grenades, collecter des munitions, délivrer des prisonniers, etc... De par la dynamique de son jeu (pas un moment de répit) et la richesse de sa stratégie (nombreux bâtiments et engins ennemis), *Fernandez Must Die* est un soft classique mais vraiment captivant. Une vraie partie de plaisir !

Olivier Hautefeuille

Type	**action-guerre**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**B**



Version Atari ST

La version *ST* est en tout point semblable à la version *Amiga*. Les bruitages sont là encore excellents. A ne pas manquer !O.H.

Type	**action guerre**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**B**

★ Outrun

Amiga, disquette US Gold



Les possesseurs d'*Amiga* ont dû attendre longtemps une version du grand hit de Sega. Mais leur patience est aujourd'hui récompensée puisque *Outrun* est enfin arrivé et que cette conversion est très réussie. Dès le chargement, on se plonge dans l'ambiance grâce à une superbe image de présentation accompagnée d'un excellent thème musical avec une voix digitalisée du meilleur effet. Puis c'est le départ et vous foncez au volant de la Ferrari Testarossa. La course, rapide et excitante, se déroule au milieu de paysages variés. On fonce à toute allure sur l'autoroute en évitant les autres véhicules et il faut jouer habilement avec les deux vitesses pour éviter les accidents.

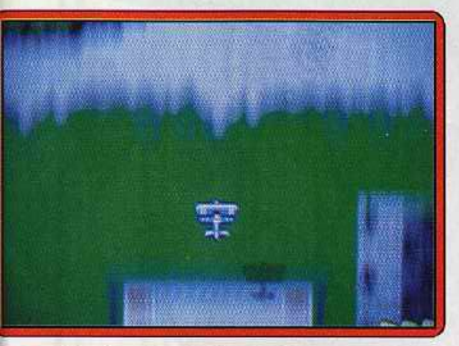
La version *Amiga* est proche de celle du *ST*, mais

es décors sont plus fouillés et l'animation plus fluide. Les différents thèmes musicaux bénéficient de la grande qualité sonore de cette machine, mais hélas ce n'est pas le cas des bruitages qui sont assez pauvres. La meilleure conversion de ce grand jeu d'arcade. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour



Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*



Flying Shark

Atari ST, disquette Firebird

Tiens, une conversion de coin-op par Firebird sur *ST !* Il s'agit de *Flying Shark*, un sympathique jeu d'arcade signé Taito. Rien de spécial à signaler dans la réalisation de ce shoot-them-up. Vous dirigez un petit avion monoplace muni d'un stock illimité de munitions et de quelques bombes récupérables tout le long du parcours. L'as que vous êtes censé incarner doit affronter les incessantes vagues d'avions , chars blindés et autres bâtiments de guerre. Le scrolling vertical du décor est indépendant du déplacement de votre avion qui, lui, est multidirectionnel.

Honnêtement réalisé, *Flying Shark*, version ST possède les caractéristiques essentielles du jeu d'arcade. Des beaux graphismes, une bonne animation et un bruitage correct. Non, rien à dire, sauf que des logiciels comme celui-là, on en a vu des centaines ! Bref, voilà un soft qui fera très plaisir aux inconditionnels du genre. Dany Boolauck

Type	*action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Lombard Rally

Amiga, deux disquettes Mandarin

Cette première véritable simulation de rallye est une réussite totale. Le rallye comporte cinq manches de trois parcours, mais pour y participer il faut d'abord faire ses preuves en concourant dans toutes les épreuves et en remportant au moins un prix. On peut se rendre à l'atelier, à n'importe



quel moment, pour y effectuer des réparations ou pour apporter des améliorations à son véhicule. Mais pour cela il faut payer avec l'argent obtenu en remportant des prix, ou bien en répondant à des questions sur le rallye dans une émission de télévision.

L'action est représentée en 3D, depuis le siège arrière de la voiture et on voit le conducteur passer les vitesses tandis que son équipier étudie la carte. Les graphismes sont superbes et l'animation très réussie. La version Amiga est très proche de celle du ST avec, en plus, une bande sonore de qualité. De plus, tous les textes sont en français, avec d'énormes fautes d'orthographe, mais l'intention est bonne. *Lombard Rally* est une excellente simulation sportive, difficile et passionnante, qui séduira tous les amateurs du genre. Un must.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

R.C. Pro-Am

Console Nintendo, cartouche Nintendo

Ce programme vous propose de participer à une série de courses qui opposent quatre voitures téléguidées. La course est rapide, il faut prendre garde à ne pas déraper sur des flaques d'huile et, par la suite, à éviter différents obstacles. En revanche, des antidérapeurs vous permettront des accélérations foudroyantes et vous pouvez ramasser différentes armes, très utiles pour se débarrasser d'un adversaire dans les moments difficiles. En effet, la partie prend fin lorsque vous terminez un parcours en dernier ; aussi la seule façon de vous tirer d'affaire consiste souvent à éliminer un concurent juste avant l'arrivée. De plus, on peut améliorer, de façon permanente, les performances de son véhicule en ramassant au passage divers équipements.

R.C. Pro-Am bénéficie de graphismes agréables et colorés, ainsi que d'une animation rapide et s'accompagne d'une bande sonore entraînante. Le principe est proche de celui de *Super Sprint*, mais avec beaucoup plus de possibilités et l'on s'amuse beaucoup dans cette folle course.



Un jeu passionnant. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	*course automobile*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

After Burner

Spectrum, K7 Activision

Après son adaptation sur console, cet excellent jeu d'arcade est désormais disponible sur *Spectrum*. Le thème est simple. Aux commandes de votre jet, vous allez combattre de multiples escadrilles d'avions ennemis. Vous disposez pour cela d'une mitraillette lourde au tir continu et automatique et aux munitions inépuisables et de quelques missiles indispensables pour venir



à bout de certains avions, mais eux en nombre limité. L'écran vous montre votre avion vu de l'arrière ainsi que vos attaquants, le tout en 3D. La maniabilité de l'avion est en tout point remarquable. Il réagit instantanément et effectue des retournements spectaculaires pour se dégager des attaques arrières. L'animation est un modèle de rapidité et de fluidité. Une bonne musique sur plusieurs voix en 128K présente le jeu. Au cours de l'action deux types de bruitages vous sont proposés au choix : musique agréable ou bruitages travaillés. Un excellent travail d'adaptation pour ce difficile shoot-them-up (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*



ACTUEL

Mon micro et moi...

Quel est le meilleur emplacement pour votre micro ? Où trouver les meilleurs réparateurs en cas de pépin ? Comment remédier vous-même aux pannes les plus courantes, conserver votre matériel en bon état, choisir vos logiciels ? Où les acheter ? Peut-on éviter les virus ? Y a-t-il de « bonnes » boutiques ou de mauvaises ? Les journalistes de Tilt répondent à toutes ces questions — et à bien d'autres — et dévoilent pour vous leurs « trucs » personnels, petites bidouilles et astuces pratiques. Indispensable aux possesseurs d'un nouveau micro, utile pour les autres qui trouveront ici les moyens d'optimiser leur machine préférée...



Il y a quelques semaines, vous avez acheté ou l'on vous a offert un micro. Après avoir arraché les rubans adhésifs d'une main fébrile, vous avez installé vaille que vaille votre ordinateur et vous vous êtes précipité pour lui faire avaler sa première disquette. Tout s'est bien passé ? Tant mieux ! Mais êtes-vous sûr d'avoir bien pris toutes les précautions nécessaires afin de jouir le mieux et le plus longtemps possible de votre nouvelle acquisition ? Les ordinateurs ont aujourd'hui un comportement moins erratique que ceux d'hier, c'est vrai. Il n'empêche que ce sont des produits qui restent relativement fragiles. Sachez les traiter avec délicatesse. Brûlant de vous faire partager les leçons de sa longue expérience, *Tilt* vous propose une série de conseils utiles à cet effet.

Un micro-ordinateur, c'est aussi un être vorace qui se nourrit de logiciels et qui ne donne toute sa mesure que s'il est relié à toute une gamme de périphériques. Comment et lesquels choisir sans se tromper ? *Tilt*, là encore, se décarcasse pour vous guider dans le dédale des choix.

Les premiers gestes

Le premier mouvement à exécuter est de dégager un emplacement pour installer la machine. L'idéal est de lui attribuer une place définitive. D'abord parce que, malgré leur solidité apparente, les micros-ordinateurs sont des petites natures qui supportent mal les voyages trop fréquents — sans compter les risques de chutes. Et puis vous vous apercevrez vite qu'il est particulièrement horripilant de brancher et débrancher continuellement leurs différents composants. D'autre part, plus les opérations de branchement sont fréquentes, plus les risques d'erreurs de connexion sont grands. Et il en est de fatales. Un exemple au hasard : les premiers *Amiga 1000* provenaient directement des USA et fonctionnaient sur du 110 volts. Il fallait donc interposer un transformateur pour l'utiliser en France. Et bien, nous avons connu quelqu'un qui, trop impatient, a oublié le transformateur et a branché directement son *Amiga* sur le 220 français. Ce qui devait arriver arriva. La machine a rendu l'âme sur le champ. Et dans ce cas, la garantie ne joue pas. Justement, puisqu'on en parle, n'oubliez pas de remplir et de renvoyer le bon de garantie. En principe, les micros sont entièrement garantis, pièce et main d'œuvre, pendant un an à dater de l'achat. Quelques *PC* font exception : certains — rares - ne sont garantis que six mois (méfiance !), d'autres — tout aussi rares — sont garantis pendant deux ans (ceux-là sont chers !) Si cela vous est possible et s'il n'est pas déjà trop tard, ne jetez pas les cartons. Conservez-les à la cave, au grenier, dans un placard ou au-dessus d'un meuble. Ils pourront vous être utiles pour empaqueter votre machine lors d'un déménagement ou si par malheur vous devez la transporter pour la faire réparer. Si vous jetez les emballages, surtout les petits sachets en plastique, vérifiez qu'il ne reste pas une petite pièce cachée dans un recoin. Elle est peut-être indispensable.

Même si vous êtes déjà un vieil habitué de l'informatique, dites-vous qu'il faut mieux faire suivre les consignes à la lettre. Si vous ne l'avez pas déjà fait, faites l'effort de lire le mode d'emploi — et pas seulement le parcourir d'un œil hâtif. Chaque ordinateur a ses petites caractéristiques. Chacun demande un traitement différent.



Un *Amstrad CPC*, c'est assez facile, il y a un minimum de connexions. Un *PC*, c'est déjà plus ardu, avec des cartes, des câbles et des tas d'instructions à donner. Dans tous les cas, il est bon de connecter votre machine à une prise électrique reliée à la terre (une prise avec deux trous et une fiche mâle).

Une dernière recommandation, et non des moindres avant que vous approchiez un doigt tremblant d'impatience du bouton de mise en marche : assurez-vous que tous les éléments sont reliés les uns aux autres.

Il ne faut rien connecter à un ordinateur sous tension !

Cela signifie, pour être encore plus clair, qu'il doit être éteint quand vous lui ajoutez un périphérique ou une extension. La plupart du temps — mais pas toujours ! — ce n'est pas grave, vous ne vous apercevez de rien et tout continue à marcher comme sur des roulettes. A la longue, pourtant, ce type de manipulation peut provoquer des dégâts parfois irrémédiables. C'est comme si vous flanquiez une grande baffe à votre micro. La première, il encaisse sans se rebiffer. Mais plus vous le frappez, plus il s'affaiblit... jusqu'au jour où il se retrouve K.O. Dans le même ordre d'idée, *il faut toujours allumer les périphériques avant le micro-ordinateur*. Par périphériques, entendez tous les appareils qui sont reliés en même temps au micro et au secteur. Les plus évidents sont le moniteur, le lecteur de disquette ou le disque dur supplémentaire et l'imprimante. En règle générale, là aussi, aucun effet direct ne se fait sentir si vous ne suivez pas ce conseil. Mais vous provoquez à chaque fois une surtension qui, au mieux, réduit la durée de vie de votre matériel.

Les pannes

Le grand moment est enfin arrivé : vous appuyez sur le bouton. Votre écran s'éclaire. Tout va bien. Vous n'avez plus qu'à suivre les instructions du manuel pour charger votre premier jeu. Mais ne partez pas, la suite peut vous intéresser. Avec un peu de malchance, ça ne durera pas. Il est possible que vous ayez des ennuis dans quelques heures, quelques jours ou quelques mois. Vous rejoindrez alors dans l'affliction ceux qui, en allumant leur micro, constatent avec effarement qu'il ne réagit pas vraiment comme il le devrait : il affiche des lignes et des couleurs mouvantes ou incompréhensibles, il n'affiche rien du tout, il ne veut pas lire les disquettes, il fait un bruit de cafetière en colère... Pas de panique, ne vous affolez pas ! L'expérience prouve qu'une fois sur deux, cela provient d'une mauvaise connexion des câbles. Eteignez la machine, débranchez tous les câbles, puis remettez-les en place après avoir vérifié que les contacts se font bien.

Si les difficultés ne sont toujours pas résolues, respirez un bon coup et tâchez de reprendre votre calme..Vous allez en avoir besoin. Faire réparer un micro est une entreprise toujours délicate et souvent parsemée d'embûches. Nous allons tenter de vous les éviter.

Le S.A.V.

Si la panne se produit sur une machine dès le premier jour, il n'y a pas à hésiter. Remballez, retournez chez votre revendeur et exigez un échange contre une machine neuve. Insistez jusqu'au scandale public s'il le faut. Si vous ne le faites pas, vous retrouverez la cohorte de ceux qui ont eu une panne après un certain temps d'utilisation. Leur sort est généralement peu enviable.

Il y aurait beaucoup à dire sur les réparations elles-mêmes. Il arrive que des machines subissent des pannes à répétition qui jettent le doute sur le sérieux de certains ateliers de réparation. Ces cas sont cependant l'exception. La durée mise pour effectuer le dépannage est par contre un véritable scandale. Le fait que vous soyez encore sous garantie ne change rien à l'affaire, bien au contraire. La garantie couvre les pièces et la main-d'œuvre, mais ne vous certifie pas une réparation rapide. Il existe bien des contrats spéciaux assurant une intervention dans les 24 ou 48 heures, mais le montant de la prime à payer les réserve aux entreprises. Ces contrats ne concernent de toute façon que les micros haut de gamme : *Atari 1040 ST*, *Amiga 2000*, *Macintosh* ou *Compatibles PC*.

Le seul avantage de la garantie est la gratuité de l'intervention. Les exemples de délais considérables, compliqués assez souvent par des réparations incomplètes, sont trop nombreux pour être cités tous. Ils abondent dans le courrier de *Tilt*. H.Y., qui se présente comme un fidèle abonné de Morlaix nous communique son désespoir en date du 9 novembre 1988 : *« Je vous écris à mon grand désespoir, mon ordinateur (Amiga 500) étant atteint d'un mal inconnu et incurable (l'image de l'écran bouge et défile sans aucune raison valable). La première fois, mauvaise réparation ! Le clavier est donc reparti pour la deuxième fois à l'usine et je n'ai pas eu de nouvelles depuis deux mois... Le service après-vente Commodore est-il en jeu ? Mon ordinateur est-il atteint d'un nouveau virus ? »*

Il nous est assez difficile de répondre à ce genre d'appel : il manque trop d'informations. Nous pouvons faire état de vos plaintes dans la rubrique *Forum* et éventuellement intervenir. Mais, puisque des sociétés sont mises en cause, il nous est impossible de publier des lettres anonymes. Nous avons donc besoin de vos noms et adresses, du nom et de l'adresse de la boutique incriminée, des dates précises (jour de l'achat et jour de la panne), de la marque de l'ordinateur et enfin de la nature de la panne. Si, vraiment, vous désirez une intervention efficace, adressez-vous directement à une association de consommateurs du type *50 millions de Consommateurs*.

Pour ceux qui veulent en savoir plus, *Tilt* a publié dans le *Guide 87* une enquête sur le Service Après-Vente (S.A.V.) encore actuelle au niveau des conseils à suivre et des pièges à éviter.

En fait la réparation dépend du point de vente choisi pour votre acquisition. Il n'est pas question de dénigrer quiconque, mais on constate que, souvent, les petites sont meilleures, de ce point de vue, que les grandes surfaces. Elles sont fréquemment animées par des gens qui connaissent bien leur matériel. Ils sont plus à même de détecter et éventuellement de remettre l'appareil en état, vous évitant une crispante privation de jouissance. Il existe dans les grandes boutiques des vendeurs capables et compétents, mais ils doivent remplir des obligations commerciales qui leur interdisent de passer trop de temps avec vous. Le mieux, avant de vous précipiter avec votre carton sous le bras chez le vendeur, est de demander à un copain de regarder ce qui ne va pas. Surtout si votre machine n'est plus sous garantie. Il pourra peut-être réparer lui-même les dégâts. Il trouvera aussi les « fausses pannes », qui ne sont en fait que des défauts de réglages des périphériques, surtout le moniteur ou l'imprimante, ou une mauvaise manipulation d'un logiciel ou du système d'exploitation. Dans le cas contraire, il pourra au moins vous dire ce qui ne va pas, vous évitant de payer des réparations qui ne seraient pas obligatoires : il y a des aigrefins partout. D'où, pour vous, une double démarche à effectuer. D'abord, si ce n'est déjà fait, vous devez vous mettre en contact avec un réseau d'utilisateurs, un club, des copains d'école ou des gens rencontrés dans une boutique. Les informations circulent. De la même manière, il est intéressant de faire ami-ami avec une boutique compétente. Non seulement vous recevrez des conseils pour vous équiper en périphériques ou en logiciels, mais vous aurez en plus de bonnes chances de vous faire réparer rondement et, parfois, à bon compte. Dans tous les cas, si vous êtes en panne, présentez-vous avec *tout votre matériel*. Le réparateur aura beau démonter

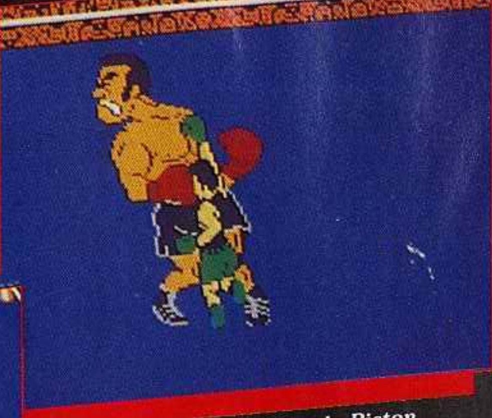
Suite page [illegible]

Punch-Out

Voici les conseils de Mike Tyson pour venir à bout de vos adversaires : pas question de taper comme un sourd, il faut utiliser la bonne stratégie et frapper à coup sûr. Tout est dans le timing.









Il faut bloquer les coups de Piston Honda, puis le frapper immédiatement. Esquiver à gauche quand il lance son redoutable uppercut du droit.

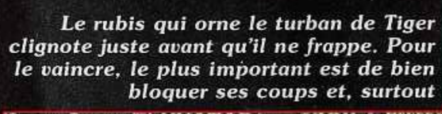






King Hippo est un adversaire coriace et il est difficile de percer sa garde. Mais heureusement, il a une faiblesse : juste avant de frapper, il ouvre la bouche ; envoyez-lui alors tout de suite un punch et son short tombera sur ses chaussures. Si vous parvenez à le faire tomber, il ne se relèvera pas.

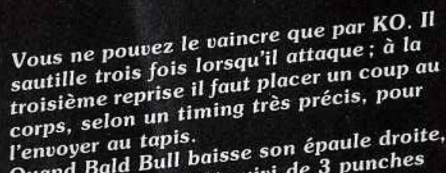
Le rubis qui orne le turban de Tiger clignote juste avant qu'il ne frappe. Pour le vaincre, le plus important est de bien bloquer ses coups et, surtout ses punches magiques. Un bon conseil : frappez dès le début du premier round, puis esquivez la contre-attaque à plusieurs reprises pour l'envoyer au tapis.



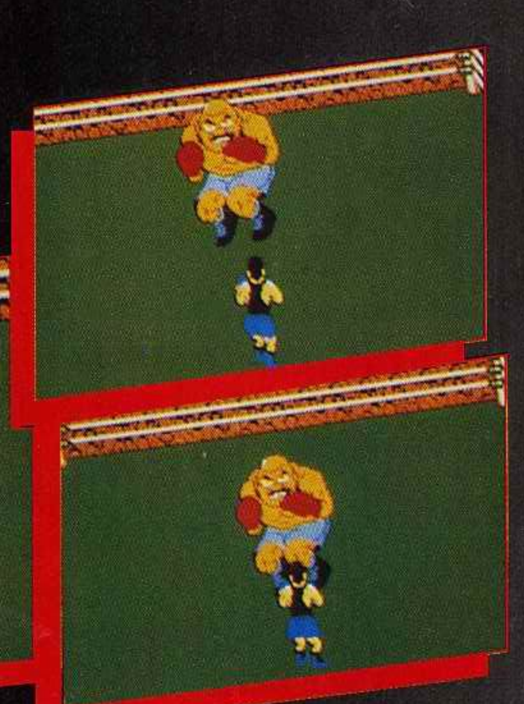




Vous ne pouvez le vaincre que par KO. Il sautille trois fois lorsqu'il attaque ; à la troisième reprise il faut placer un coup au corps, selon un timing très précis, pour l'envoyer au tapis.
Quand Bald Bull baisse son épaule droite, envoyez un uppercut suivi de 3 punches et vous serez près de la victoire.



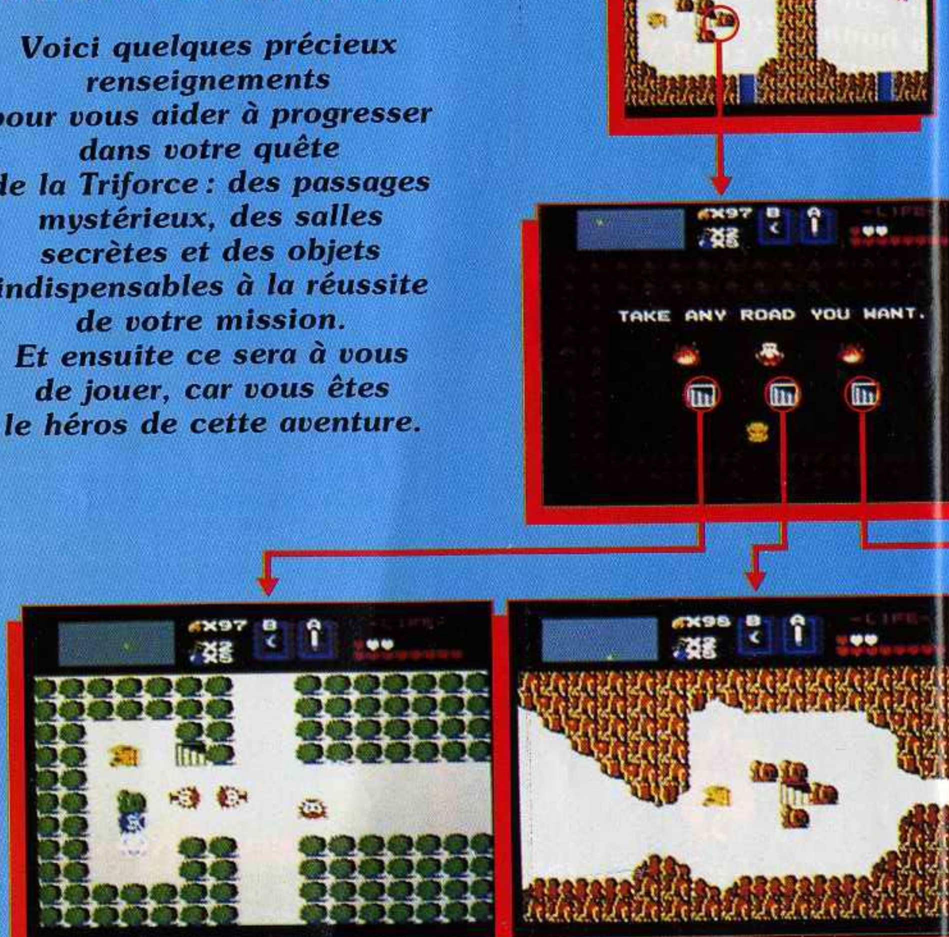




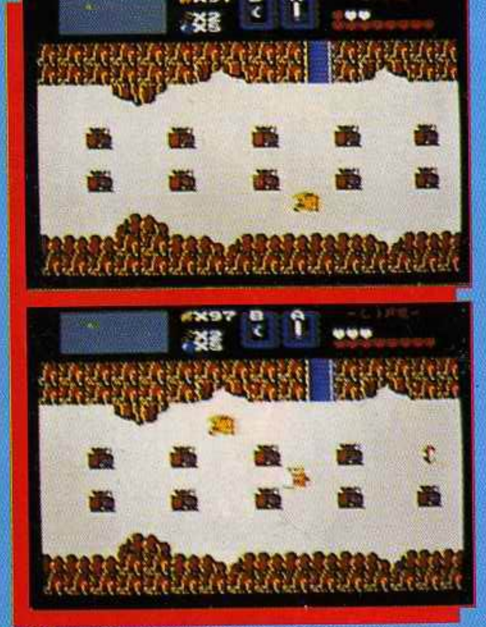
S.O.S. Nintendo

La légende de Zelda

Voici quelques précieux renseignements pour vous aider à progresser dans votre quête de la Triforce : des passages mystérieux, des salles secrètes et des objets indispensables à la réussite de votre mission. Et ensuite ce sera à vous de jouer, car vous êtes le héros de cette aventure.

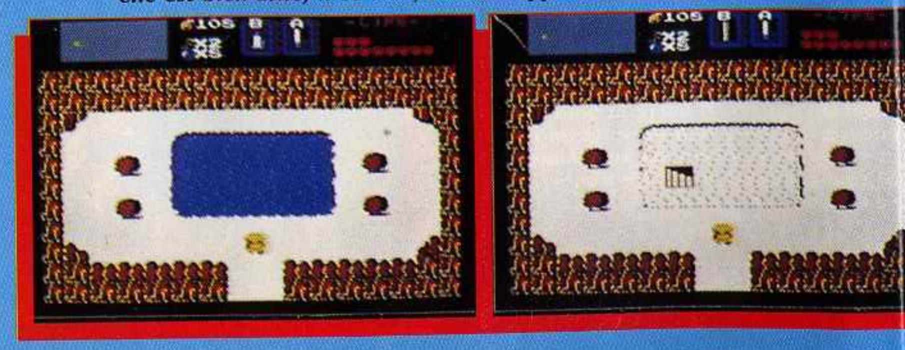


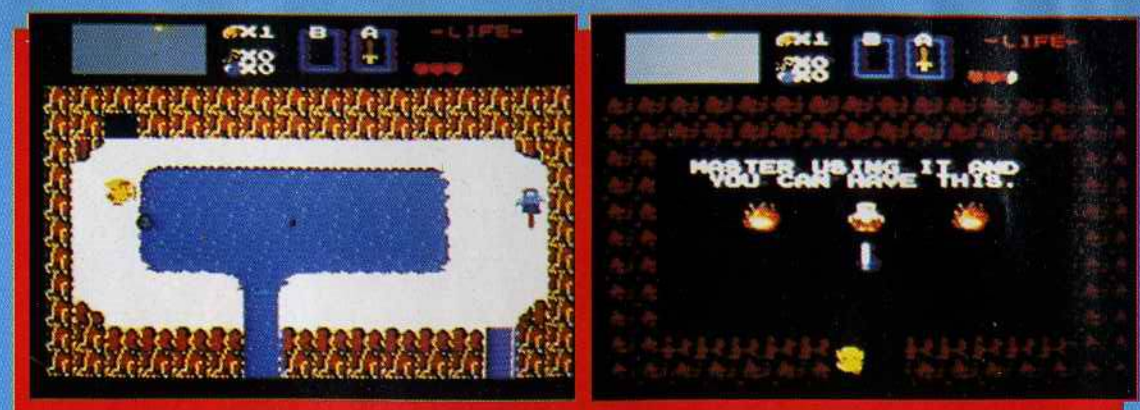
Savez-vous qu'il existe des passages qui vous permettent de vous rendre instantanément en divers points du monde d'Hyrule ? Mais pour les découvrir, vous devez d'abord vous procurer le bracelet de force. Dans l'écran C5, vous touchez un soldat de pierre qui revient alors à la vie. Lorsqu'il se lance à votre poursuite, le bracelet apparaît, il ne vous reste plus qu'à vous en emparer.



Rendez-vous ensuite dans l'écran C4. Le bracelet vous donnera la force de déplacer l'u secret. Vous descendez les marches et vous avez alors le choix entre 3 chemi Ces raccourcis vous feront gagner un temps précieux lors

Les entrées de certains niveaux sont bien cachées. En E3 se trouve un lac et si vous jouez un air de flûte (décidément elle est bien utile) il se vide, laissant apparaître l'entrée du niveau 7.





L'épée dont vous disposez en début de partie n'est guère puissante, aussi vous avez intérêt à vous en procurer une autre le plus vite possible. Le vieil homme dans la caverne qui se trouve en A 11 vous donnera une épée blanche qui est deux fois plus puissante que la précédente. Mais pour l'obtenir, vous devez d'abord trouver le renseignement qui s'y rapporte.



A partir du niveau 6, vous devez affronter de redoutables adversaires et l'épée magique est presque indispensable (elle est quatre fois plus puissante). Vous la trouverez dans une salle secrète cachée sous une tombe dans le cimetière (C 2). Mais, pour l'obtenir, il faut être en possession de 12 cœurs.

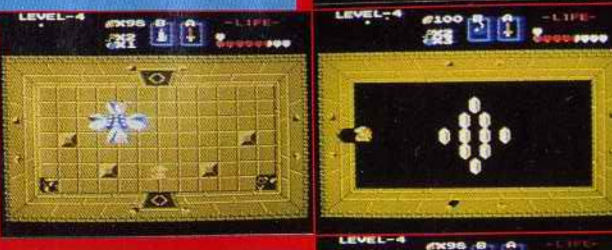
Dans l'écran G14, faites brûler un arbre grâce à la bougie et vous découvrirez l'entrée du niveau 8.

des statues qui barrent l'entrée du passage
qui mènent en E10, H10 ou B15.
os déplacements.

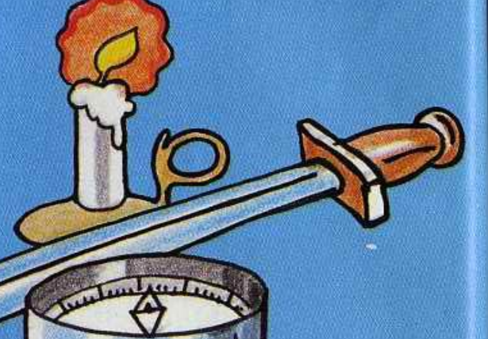
S.O.S. Nintendo

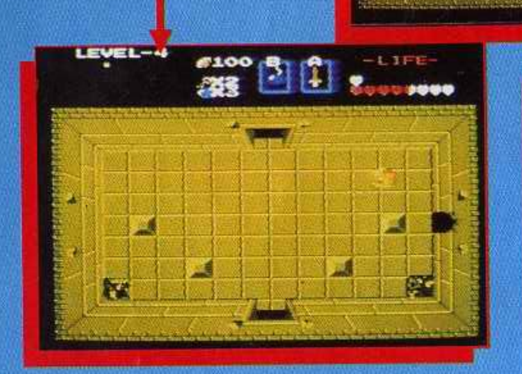
NIVEAU 4

Dans le niveau 4 vous rencontrerez la première pièce secrète et il y en a beaucoup d'autres dans les niveaux suivants. Pour y accéder, dégagez une ouverture dans un mur en faisant sauter une bombe. Après avoir vaincu le Manhandla, posez votre bombe au milieu du mur de droite et pénétrez dans une pièce pleine de roupies.





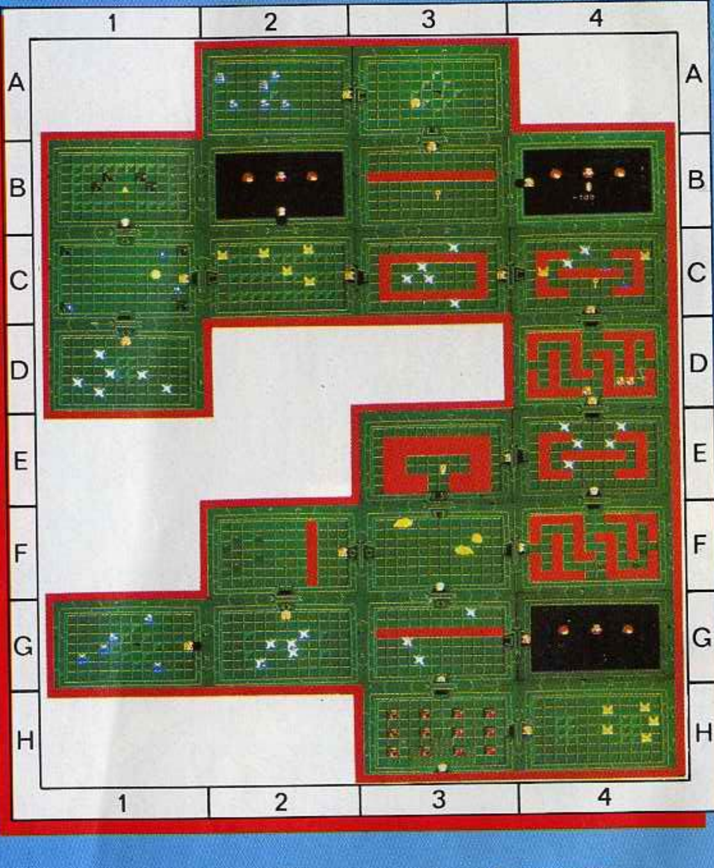




En C1, vous devez affronter le Digdogger, un énorme adversaire. Pour le vaincre, il faut d'abord l'affaiblir en lui jouant un air de flûte. Comment, vous ne l'avez pas ? Pour la trouver, placez une bombe contre le mur de gauche dans la salle G 2, puis, dans la salle G 1, débarrassez-vous de tous les gardiens et bougez un bloc. Prenez alors le passage qui mène en A 3. En A 2, abattez les gardiens et déplacez un bloc pour faire apparaître l'escalier de la salle secrète où se trouve la flûte.

NIVEAU 5

Vous ne viendrez à bout du niveau 5 qu'avec beaucoup d'astuce et d'habileté. En effet, il faut découvrir des salles secrètes et des passages, gardés par de redoutables adversaires. Pour vous aider, voici le plan des lieux.





Avant de pénétrer dans ce niveau, assurez-vous de ne pas avoir une bourse vide. Dans la salle B4, un vieil homme vous donnera la possibilité de transporter 12 bombes à la fois, pour 100 roupies. N'hésitez pas, ce n'est pas du luxe car vous en aurez vraiment besoin par la suite.







Publi-rédactionnel. Texte : Alain Huyghues-Lacour. Photos : François Julienne. Maquette : Christine Gourdal.

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet
de conserver intacte votre collection
d'anciens numéros et de les consulter facilement.
Elle est conçue pour recevoir
12 numéros (1 an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT 2, rue des Italiens 75009 PARIS

JE DÉSIRE RECEVOIR ...... RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus)
et vous adresse ci-joint mon règlement de .... Francs par ☐ chèque ☐ mandat à l'ordre de TILT

NOM .... PRÉNOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL ⊔⊔⊔⊔⊔ VILLE ....

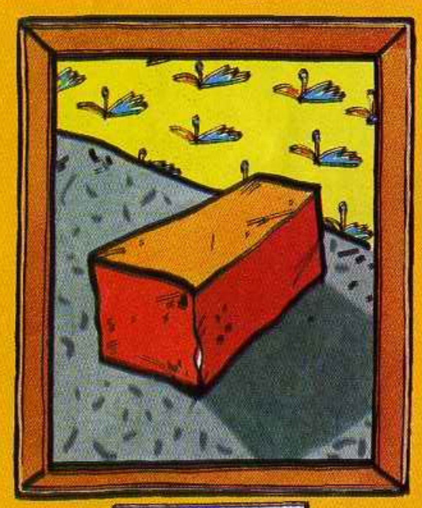
L'AFFAIRE CASSE-BRIQUE



PROFESSEUR CHARBONNEAU







LA BRIQUE



UN MAÇON

Tout le monde se souvient de la fameuse « Affaire Casse-Brique » qui défraya la chronique et tint en haleine la communauté scientifique mondiale en 198... Les supputations les plus audacieuses s'étaient alors répandues, fausses bien évidemment pour la plupart, encore que certains spécialistes eussent frolés parfois de bien près la vérité. Tilt, aujourd'hui, est en mesure de dévoiler le dossier qui fut à l'origine du drame...

Notre dernier challenge spécial « casse-briques » ne présentait en août 87 que quatre titres... On compte aujourd'hui une vingtaine de « raquettes » sur micro qui couvrent tous les styles de jeu, toutes les machines et toutes les ambitions des passionnés ! Issue de l'arcade avec le grand succès d'*Arkanoïd,* l'aventure des casse-briques s'ouvre maintenant sur plusieurs domaines. Il existe en fait trois familles de programmes. Tout d'abord, les casse-briques de type *« Arkanoïd »,* aventures désormais classiques qui mettent en œuvre une multitude de tableaux et surtout des briques aux pouvoirs très spéciaux. Viennent ensuite les casse-briques dits « évolués » qui se caractérisent par une disposition spéciale du terrain de jeu (type tennis horizontal, scrolling du paysage, mur infini, etc...) et enfin les casse-briques « scénarisés » qui appuient leur jeu sur un scénario d'aventure-action. Le plus pur spécimen de cette dernière famille est bien sûr le célèbre *Bank Busters* traité en fin de dossier. Si chacune de ces familles utilisent la bonne vieille recette « brique-raquette-balle », leurs finalités restent très diverses. Ce dossier permettra aux amateurs de faire le point sur le marché du casse-briques 89 ! Nous avons regroupé les logiciels testés selon l'évolution présentée plus haut. A l'intérieur de chaque famille, les titres sont présentés de façon à mettre en évidence leurs points communs et leurs différences. Un tableau conclura enfin ce dossier de façon à évaluer chacun des atouts nécessaires au succès d'un casse-briques. Les critères de choix sont les suivants : contexte graphique et sonore, stratégie et variété des briques spéciales, variété des murs, contrôle du rebond et évolution de la difficulté.

Arkanoïd et Giganoïd — Les références

Le casse-briques est issu des premiers tennis disponibles sur console. On renvoyait une balle sur la raquette de l'adversaire... Lassant, il fallait un plus ! Est alors apparu le premier mur de briques. Ces même briques ont ensuite acquis des pouvoirs spéciaux, les murs ont pris des formes de plus en plus complexes jusqu'à... ***Arkanoïd,*** le soft qui a l'honneur d'ouvrir ce dossier. Disponible sur quasiment toutes les machines et maintenant agrémenté d'une deuxième version, *The Revenge of Doh, Arkanoïd* est sans aucun doute le plus célèbre casse-brique du monde de la micro. Les clones issus de ce thèmes sont en fait peu nombreux, si l'on se tient à une analyse rigoureuse du tableau de jeu, de la forme des sprites et du pouvoir des briques. *Giganoïd* est en fait le seul concurrent direct d'*Arkanoïd.*

Arkanoïd II n'offre aucun menu de préparation, si ce n'est le choix entre les modes 1 et 2 joueurs. L'écran de jeu est très classique mais surtout, et c'est un atout essentiel, les décors de fond du jeu est très simple, ce qui garanti une très bonne vision de

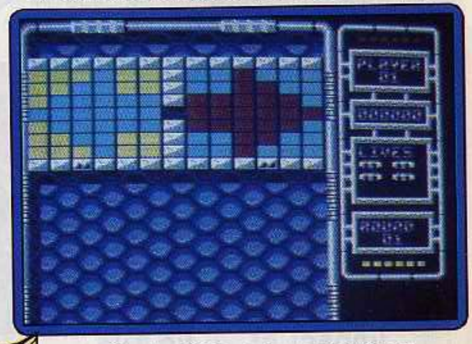
LA DECOUVERTE DE LA BRIQUE PAR LE PROFESSEUR CHARBONNEAU

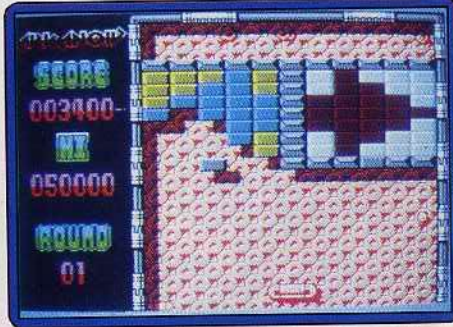
la balle. Dès les premières minutes de jeu, votre balle décroche des briques spéciales. Les pouvoirs de ces briques sont communs à bien des casse-briques. Même la couleur de ces briques se retrouve de titre en titre, ce qui montre bien l'impact qu'à eu ce célèbre jeu auprès des programmateurs de mur ! De la brique qui colle la balle au fameux laser, ***Giganoïd*** *et Arkanoïd* utilisent des sortilèges assez semblables. La stratégie de jeu n'est pourtant pas identique pour les deux programmes. *Arkanoïd* compte beaucoup plus de briques spéciales que *Giganoïd* (10 contre 6 au premier tableau par exemple) et offre surtout plus de diversité dans ses sortilèges. On trouve aussi des balles qui traversent et détruisent toutes les briques sur leur passage, une raquette qui s'agrandit en laissant derrière elle une traîne (superbe animation !), etc... Voici donc le premier atout du « bon » casse-briques, une variété de briques spéciales convaincantes !

Autre atout très important pour ce type de programme, le contexte graphique et sonore. On assiste dans ce domaine à une évolution prononcée en faveur des sons froids et métalliques, des décors de plus en plus simples et stylisés. *Arkanoïd* date un peu de ce côté ! Musique d'introduction vieillotte, bruitages assez simples, rien à voir avec les synthèses vocales ou sonorisation de *Giganoïd*. Le tableau de jeu de ce dernie titre est, de plus, bien plus « pro », plus clair aussi que celui d'*Arkanoïd*. L'animation des deux softs est excellente. Mais la vitesse de jeu, plus rapide sur



Arkanoïd II, le « casse » par excellence (ST).


Version C 64, le jeu reste très vif.



Sur Spectrum, le meilleur titre disponible.



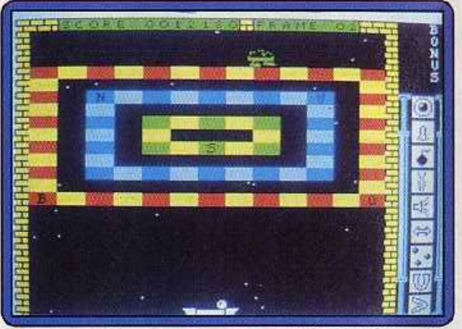
Graphismes très précis pour le CPC.

Giganoïd, fait un petit peu pencher la balance... En première conclusion, *Giganoïd* et *Arkanoïd II* restent tout de même les deux seuls véritables casse-briques (dans toute la pureté du terme) disponible à ce jour.
Notons enfin qu'*Arkanoïd* est disponible sur toutes les machines de la génération, du *Mac* au *PC,* ce qui n'est pas le cas pour *Giganoïd !* Sur huit bits, *CPC* et *C64, Arkanoïd* reste très compétitif. Les écrans de jeu sont très semblables à ceux des versions treize bits. Sur *Thomson,* le jeu est convaincant mais parfois saccadé dans l'animation. Sur *PC,* seule la première version d'*Arkanoïd* est actuellement disponible. Les graphismes y sont un peu trop simples mais le plaisir du jeu reste intact. La version *Spectrum* d'*Arkanoïd* est enfin excellente. *Arkanoïd II* est disponible depuis peu sur *Amiga.* Cette version est assurément la meilleure du lot, vue la qualité de ses contextes graphiques et sonores.

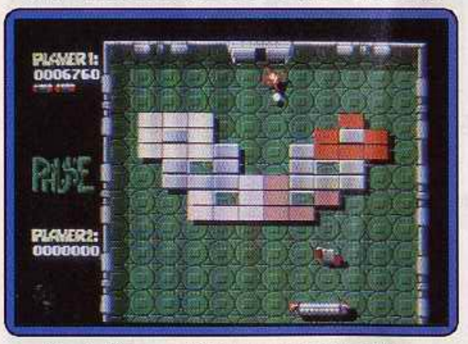


Impact et Tonic Tile — La stratégie avant tout —

Derrière ces deux têtes de série, nous avons vu surgir dans les logithèques une série de casse-briques plus ou moins subtils, plus ou moins innovateurs. La plupart du temps, les concepteurs ont misé avant tout sur la stratégie du jeu, essayant de trouver de nouvelles techniques de combat, notamment en ce qui concerne les briques à bonus. **Impact** présente des tableaux de jeu très semblables à ceux d'*Arkanoïd.* Mais la collecte des briques spéciales est très différente ici. Tandis que vous cassez le mur de briques, des sprites de bonus tombent à travers l'écran. Chaque sprite collecté va faire progresser un curseur dans un tableau de sortilège. Le joueur ne va plus déclencher ces sortilèges au coup par coup comme c'était le cas dans les titres précités. Il va devoir garder un œil sur le tableau pour déclencher (bouton de la souris) tel ou tel bonus à un moment précis. Ce maniement modifie considérablement les techniques de jeu, puisqu'il vous donne sans cesse le choix de déclencher un certain sort, ou bien d'en attendre un plus puissant, au risque de tout perdre si la balle échappe à la raquette. Autre avantage, le joueur peut ici cumuler certains sortilèges, ce qui apporte un plus à l'aventure. Par devers ces deux spécificités, *Impact* reste très simple et traditionnel dans son jeu. Les graphismes, très proches d'*Arkanoïd,* sont, à mon goût, un peu simplistes. Ils ont pourtant l'avantage d'être très sombres ce qui assure une très bonne visibilité de la balle. L'animation est très fluide et la difficulté progressive des tableaux rend la partie accessible à tous. *Impact* est disponible sur *C64* (très bonne version), sur *PC* et *Spectrum.* Les versions *ST* et *Amiga* sont très semblables et bien sûr plus « propres » que les versions huit bits.



Impact, sélection des sorts originale (Spect.).



Tonic Tile sur ST, beau mais injouable.


Crystal Hammer, « métalique » et rapide (Amiga).

Deuxième titre qui mise essentiellement sur la stratégie, **Tonic Tile** n'a malheureusement pas su cumuler complexité technique et plaisir du jeu. Le menu qui s'ouvre en début de partie permet de sélectionner l'un des seize premiers niveaux de jeu. Le cas est rare chez les casse-briques qui n'offrent de façon générale que peu d'options de jeu mis à part les choix de modes 1 ou 2 joueurs. Les tableaux de jeu de *Tonic Tile* traduisent bien le modernisme des « nouveaux » casse-briques. Un univers froid et métallique, des briques bien plus larges que celles d'*Arkanoïd* ou de *Giganoïd.* Le rendu graphique de *Tonic Tile* est bien plus attrayant que celui de ces deux derniers titres. Même chose en ce qui concerne la stratégie. Les sprites, très bien dessinés et animés, sont nombreux et possèdent des pouvoirs étonnants. Si vous touchez par exemple un module spécial, une bielle traverse l'écran pour un seul aller-retour. Et il suffit de toucher cette bielle pour passer au tableau suivant. Plus loin, ce seront des balles factices qui viendront dérouter l'œil du joueur le plus averti... Superbe ! Mais tout cet apanage stratégique n'a pas pu garantir le succès de ce soft. La raison de cet échec ? Une animation graphique à couper au couteau ! Impossible de suivre la raquette et la balle sans attraper un formidable mal de tête. Plus encore, la balle blanche se confond souvent dans les méandres clairs et complexes du décor. Un soft joli, très complexe mais finalement injouable ! Disponible sur *ST.*
Cas de figure inverse, **Crystal Hammer** sur *Amiga* offre lui aussi un décor très « racé ». Les briques sont assez volumineuses mais comme dessinées en relief. Bruitage métallique résolument moderne, animation d'une fluidité extraordinaire, le jeu est rapide et de ce fait difficile à prendre en main. La gestion des briques spéciales est très classique mais plaisante tout de même. Mais au contraire de *Tonic Tile,* la stratégie est assez réduite ici. Il s'agit plus d'une épreuve de réflexe et de sang-froid. *Crystal Hammer* place dans ces tableaux de très nombreuses « cuvettes », des parois incassables qui empêchent de frapper les briques autrement que par rebond sur le plafond de l'écran. Ces cuvettes sont assez monotones et l'achèvement de certains tableaux devient vite une affaire de temps, de patience et de chance, au détriment de la stratégie et de la justesse du tir !

Ball Raider, Démolotion Bolo — et les autres —

Dans le même ordre d'idée et toujours sur *Amiga,* **Démolition** développe un jeu très ludique mais peu stratégique. Les tableaux sont très classiques. Le mur est uniforme, assez haut sur l'écran et de ce fait facile à vaincre. Le « plus » de ce programme réside en fait dans le laser dont est constamment munie votre raquette. Tandis que l'on « dégomme » le mur, trois types de sprites vont défiler à travers l'écran. Des pou-

lets rôtis qu'il faudra descendre et un module extra-balle qui permet de rapidement venir à bout des briques. Un ballon tombe enfin du ciel et rapporte des bonus si l'on parvient à le renvoyer à l'aide de la raquette. Tout comme *Crystal Hammer*, il s'agit alors d'un jeu essentiellement « action ». La stratégie ne se retrouve ni dans la richesse des briques spéciales, ni dans la richessse des tableaux.
Entre en jeu à ce niveau l'un des facteurs essentiels du casse-briques, la qualité des renvois de balles. De tous les programmes testés ici, il en est quelques uns qui ne permettent jamais d'orienter le tir. Dans **Crack** par exemple, un casse-briques qui possède un éditeur de tableau que nous étudierons en détail plus loin, la balle rebondit toujours de façon traditionnelle. *Démolition* apporte au contraire une grande richesse de rebond. Il est possible,soit de renvoyer la balle du côté opposé, soit d'inverser le mouvement en tapant un peu sur le côté, soit encore d'effectuer des tirs très penchés en frappant la balle avec l'extrémité de la raquette. Cela suffit à contrer le manque de stratégie du jeu.


Démolition, laser et murs uniformes (Amiga).



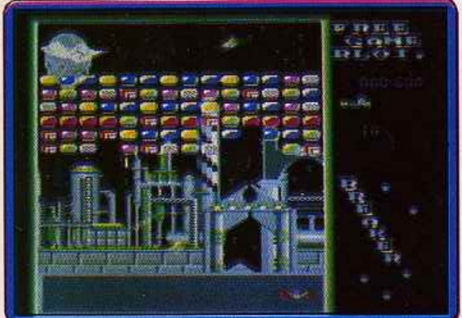
Ball Raider (Amiga), décors trop complexes.

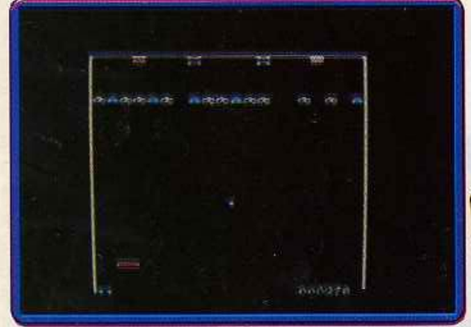
Ball Raider, disponible également sur *Amiga*, est très similaire à *Démolition*. Le seul défaut de ce programme par rapport à son confrère réside dans les décors de l'arrière plan. Ceux-ci sont en effet trop complexes et utilisent des couleurs trop franches. Résultat, la balle se perd dans l'écran, ce qui rend le jeu impraticable et décevant.
Reste à parler, pour cette catégorie de casse-briques « action », de **Bolo**, un soft récemment sorti sur *Atari ST*. Issu du Domaine Public, ce programme est conçu en monochrome. Mais la stratégie trouve ici une nouvelle arme : la balle ne suit pas toujours des trajectoires uniformes. Soumise à des champs de force aléatoires, elle parcourt des chemins courbés et s'immobilise parfois pendant un bref laps de temps. Ce phénomène est très intéressant puisqu'il brise le jeu « automatique » bien connu des amateurs de casse-briques. Chose curieuse, cette « trouvaille » n'est présente que dans deux titres seulement, *Bolo* et *Traz* testés plus loin. Un point à retenir pour les futurs best du genre.
Breaker : Disponible sur *Thomson*, ce soft est très classique. Animation fluide vue les

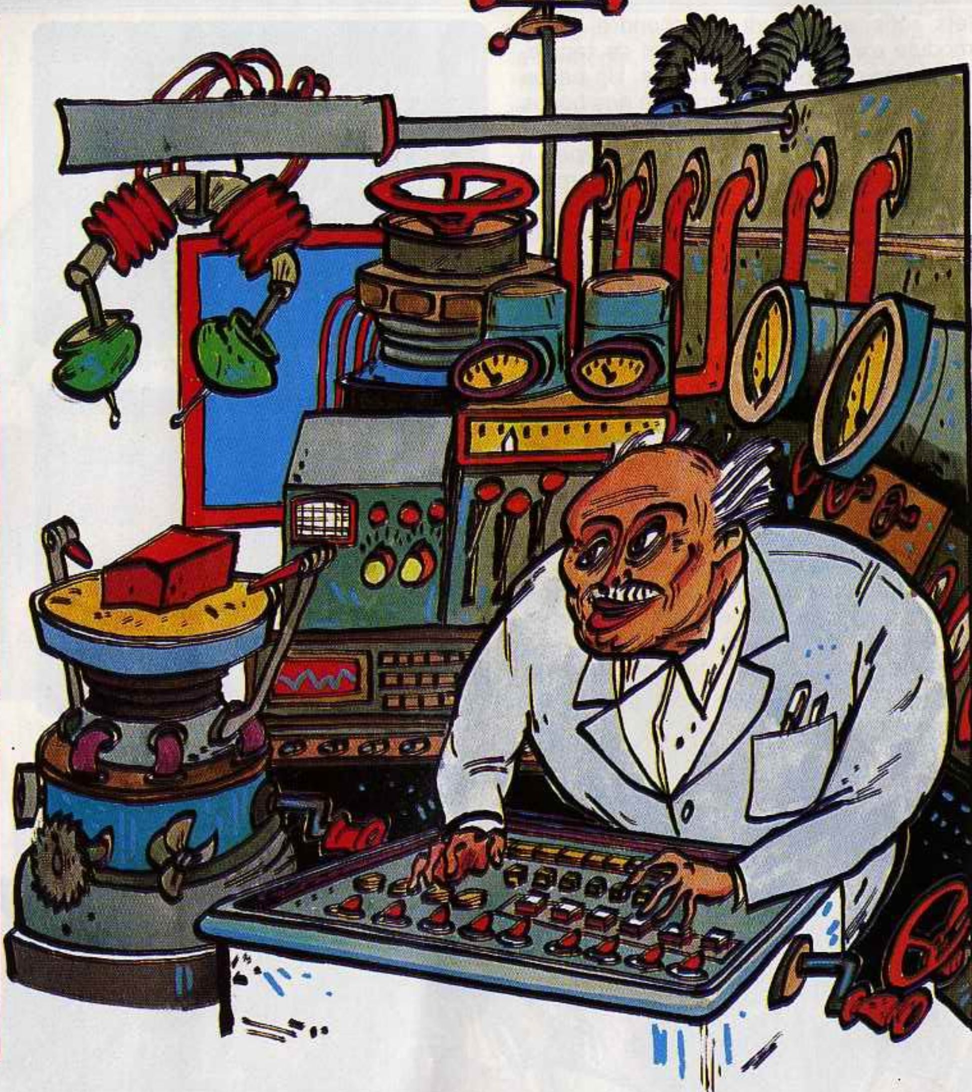
MISE AU POINT DES THEORIES DU PROFESSEUR CHARBONNEAU



Bolo sur ST. Simple mais très ludique.


Breaker, l'un des rares softs sur Thomson.


Les classiques sur CPC, une compilation.



capacités de la machine, décors variés mais parfois très complexes pour faciliter la visibilité de la boule, *Breaker* à du moins l'avantage d'être disponible sur *Thomson*, une machine qui ne compte pas beaucoup de casse-briques dans sa logithèque... Attention, ne pas confondre ce titre avec *Ball Breaker*, testé plus loin.

Les Classiques : Il nous fallait mentionner cette compilation disponible sur *Amstrad CPC*. L'un des jeux est un casse-briques très simple qui reste néanmoins très ludique. Un soft réservé aux amateurs de Oldies puisqu'il inclu, en plus de ce programme, un *Pac Man* et un *Space Invaders* !

Starball et The Wall : Il existe des programmes qui poussent encore plus loin l'action, au détriment bien sûr de la stratégie. *Starball* et *The Wall* illustrent bien cette évolution. *Starball* renoue avec la tradition du tennis. Vous allez ici vous battre contre un concurrent, l'ordinateur ou un deuxième joueur. Chacun possède sa propre raquette et doit protéger (une fois n'est pas coutume !) un mur de briques situés derrière lui. Le mur, composé de deux rangées de briques, risque, s'il est percé, de laisser


Le très nerveux Starball, type « Tennis » (Amiga).


The Wall sur Amiga, plus sportif, difficile !

passer la balle et donc de donner un but à l'adversaire. Le jeu de *Starball* prend place dans la largeur de l'écran. L'animation excellente et la simplicité des décors de fond ne gênent en aucun cas la vision de la balle. Mais s'il existe quelques briques spéciales qui modifient notamment la forme de la raquette, on atteint ici les sommets en matière d'action. Très rapide et très difficile, ce programme ouvre une incroyable partie de réflexes et de sang-froid. Les amateurs de casse-briques traditionnels regretteront bien sûr l'absence de murs complexes et savamment ordonnés.

The Wall est le deuxième soft « sportif » de ce dossier. La disposition du jeu est cette fois classique mais quelle « pêche » dans l'action ! Dès les premiers niveaux de jeu, on comprend que la seule façon de vaincre consiste à ne jamais quitter la balle des yeux. La qualité de l'animation, le bruitage feutré des chocs raquette/balle et l'angoissante musique qui accompagne votre mission ont de quoi mettre à rude épreuve les plus purs amateurs du genre. Pour corser encore le jeu, de très nombreux sprites descendent à travers l'écran et risquent à tout moment de modifier la trajectoire de votre

balle. Très réaliste quand à l'orientation des tirs, *The Wall* permet réellement de « mettre » la balle où l'on veut. Un seul handicap porte préjudice à l'action, la boule prend très souvent des trajectoires très « penchées » qu'il est particulièrement difficile de contrôler. *The Wall* est disponible sur *Amiga* et attendu sur *ST*.

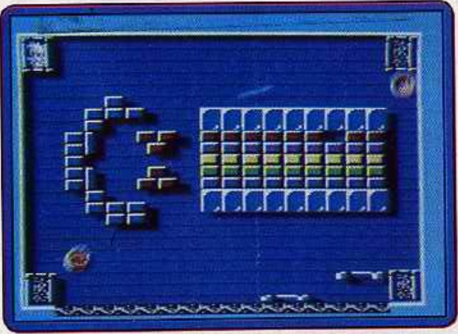
Stone Breaker
La force tranquille

Stone Breaker mérite bien de conclure cette étude des casse-briques « traditionnels ». Après la vitalité tout musculaire de *The Wall*, voici la force tranquille, la sagesse de la stratégie, un jeu où chaque action est pesée, analysée et construite selon une logique digne des plus fins stratèges de la démolition ! Le premier tableau de cette partie présente un mur constitué de briques volumineuses. Mais surtout, c'est la taille de la balle qui impressionnera les amateurs. Le « ballon », car s'il s'agit bien plus d'un ballon que d'une balle, est plus large que les briques qu'il doit détruire. Il s'élance dans un mouvement lent et très bien géré par une animation des plus précises. Plus que jamais, vous allez ici prendre garde à orienter vos rebonds, c'est-à-dire à choisir avec soin le point d'impact raquette/balle. La raquette est assez petite par rapport à la taille du ballon mais elle permet de très efficaces tirs de côté. Les réactions de la boule ne sont pas non plus trop vives pour déclencher des tirs trop horizontaux et du même coup difficile à rattraper. En bref, *Stone Breaker* est à mon sens le casse-briques le plus pédagogique de la série. Le joueur novice va pouvoir y essayer toutes les techniques de tirs, et ce sur des murs qui n'ont rien à envier à ceux de programmes plus rapides. Côté briques spéciales, on retrouve la même importance de la stratégie. la brique « aimant » ne se déclenche que lorsque l'on presse le bouton de la souris, ce qui permet de ne pas stopper la balle à chaque renvoi. La stratégie profite également d'une grande richesse dans les briques qui se détachent du mur. La plupart d'entre-elles risquent en effet de faire exploser votre raquette au moindre contact. Il faudra donc sans cesse slalomer entre les briques qui tombent du mur, à moins que l'on ne parvienne à se munir d'un bouclier protecteur. Les briques spéciales sont quant à elles représentées par les icônes qui symbolisent leur pouvoir. Impossible de se tromper de sort ou de perdre un bonus... L'ensemble est enfin soutenu par un bruitage simple mais convaicant. Des synthèses vocales accompagnent aussi chaque nouvelle balle. *Stone Breaker*, grace à la lenteur et à la très bonne visibilité de son jeu, est à mon sens un casse-briques à ne pas manquer ! Disponible sur *Atari ST*.


PREMIERE EXPERIENCE EN LABORATOIRE SUR DES SOURIS BLANCHES



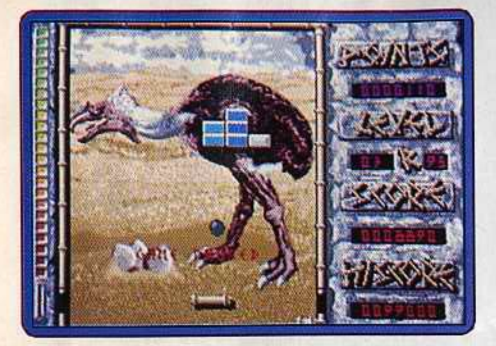
Stone Breaker, très gros sprites... (ST)


Deux raquettes pour Traz, passionnant (C 64).

— Les casses-briques évolués —

Traz et **Crack** ont en commun la possibilité offerte au joueur de créer ses propres tableaux grâce à un éditeur. Mais même dans le jeu de base, on trouve ici de très nombreux atouts qui marquent bien l'évolution apporté aux casse-briques ces derniers temps.

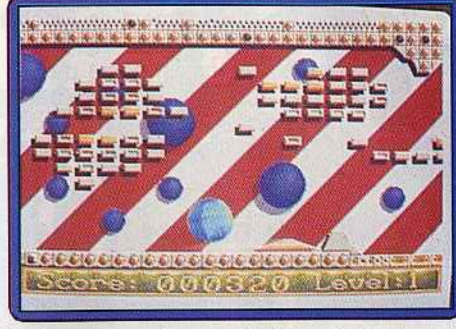
Traz est disponible sur *Commodore 64*. Son menu affiche trois modes de jeu, l'éditeur de tableau, le mode un et deux joueurs. L'écran de jeu est très vaste (tout l'écran) et permet de mettre en place des murs particulièrement complexes. Première innovation, vous contrôlez ici deux raquettes simultanément : soit les deux raquettes balayent la même surface, soit il existe deux aires de sortie pour la balle... La stratégie puise ici une nouvelle jeunesse. Dans le deuxième tableau par exemple, les raquettes se font face et l'on peut renvoyer la balle en un éternel va et vient très meurtrier pour les briques du mur ! Mais le mode deux joueurs tire encore plus partie de cette disposition. Pour une fois, les deux concurrents ne vont pas jouer chacun leur tour mais lutter ensemble pour le même score. Les deux aires de sortie et les deux raquettes sont donc contrôlées respectivement par l'un et l'autre des participants. Cette attribution peut changer en cours de partie. L'inversion des camps est en fait très fréquente et apporte un « plus » de taille à



Très beaux décors pour Crack sur Amiga...



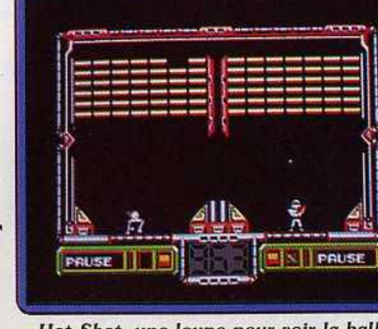
Scrolling vertical pour Addictaball sur ST.



La fameuse raquette « double face ». Jinks (Amiga).



Des épreuves « action » entre chaque étape.



Hot Shot, une loupe pour voir la balle ! (ST)



la stratégie. Les briques spéciales sont elles aussi très bien conçues. Les sortilèges ne sont pas toujours traditionnels, aimant, multi-balle, etc. Il existe aussi des briques qui modifient la trajectoire de la balle, d'autres qui accélèrent la vitesse de jeu de façon spectaculaire. Le cumul de ces options est passionnant en mode un joueur. Il est en effet possible de déclencher tout à la fois une multi-balle, un aimant sur une raquette et un laser sur l'autre. Génial ! Deuxième aspect de *Traz*, l'option « construction » qui vous permet de créer vos propres tableaux. Là encore, il est étonnant que si peu de programmes ne possèdent cette option, si pratique pour consolider l'intérêt d'un jeu à long terme. Chez *Traz*, la création de tableaux passe par l'emploi conjugué du joystick et du clavier. Toutes les options du jeu se retrouvent bien sûr au programme et la sauvegarde sur disquette ou cassette clôturera votre travail. *Traz* est à mon sens l'un des meilleurs casse-briques disponible sur *C 64*. Le huit bits ne peut bien sûr concurrencer la qualité graphiques des softs disponibles sur *ST* ou *Amiga*. Mais face à la finesse de son jeu, *Traz* enterre bien des softs moins bien pensés.

Deuxième casse-briques redéfinissable, **Crack** met en jeu des hommes préhistoriques qui luttent à coups de bambou et collectent des noix de coco... Présentation pleine d'humour, bruitages digitalisés de grande qualité, le menu offre trois modes de jeu, un joueur, deux joueurs pour un même score ou bataille. Au contraire de *Traz*, les écrans de jeu sont assez classiques et les raquettes toujours situées en bas de l'écran. Mais là encore, il est heureusement possible de jouer à deux simultanément. En mode « bataille », chaque joueur peut balayer de sa raquette toute la base du terrain. Le vainqueur sera celui qui collectera le plus de bonus et détruira le plus de briques. En mode deux joueurs « côte-à-côte », vous ne contrôlez par contre que la moitié du terrain et la réussite vient de la coordination de vos mouvements. Ces deux stratégies de jeu sont très intéressantes et prouvent une fois de plus que trop peu de programmes gèrent bien le mode deux joueurs. La partie est de plus agrémentée de courtes épreuves annexes intercallées tous les trois tableaux de jeux. Il s'agit de collecter des noix de coco en évitant des serpents. Simples mais amusant et surtout idéal pour reprendre son souffle. *Crack* est en effet assez difficile à vaincre tant son jeu est rapide. Par contre, il est impossible ici d'orienter son tir. Quelle que soit la position de la raquette, le rebond est toujours opposé à la direction d'arrivée de la balle. La stratégie y perd beaucoup.

L'éditeur de tableau est bien plus souple que celui de *Traz*. Il vous suffit de cliquer un type de briques ou de sortilèges pour ensuite le placer à la souris sur l'écran vierge. Malheureusement, le jeu possède moins de possibilités stratégiques que *Traz*, ce qui diminue la richesse de la création. *Crack* ne possède finalement qu'un atout véritable, son mode deux joueurs.

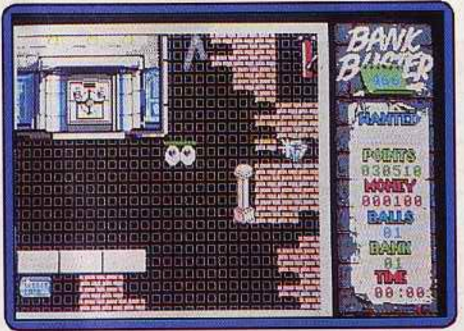
Les casse-briques à scrolling Addictaball et Jinks

Nouvelle évolution du scénario de base du casse-briques, **Addictaball** a inventé le mur infini ! Le premier niveau de ce programme met en place un mur assez classique mais très fourni. Vous commencez par renvoyer la balle pour descendre les briques des premiers rangs. Mais ici, la base du terrain est occupée par un autre mur qui empêche à la balle de sortir de l'écran. Ce mur n'est malheureusement pas indestructible. Certaines briques au-dessus de votre raquette se transforment bientôt en boulettes enflammées qui risquent de détruire cette protection. Il faudra donc frapper ces modules avant qu'ils ne touchent le sol. D'autre part, un scrolling constant fait descendre le mur de briques vers vous. Le moindre contact avec l'une d'elles et c'est la mort ! Ce scénario apporte à l'action une continuité qui n'existe chez aucun des programmes précédemment étudiés. Le joueur est ici plongé dans une lutte ininterrompue qui correspond à environ cinq tableaux classiques par niveau. Il est de plus des modules indestructibles qui vous empêchent

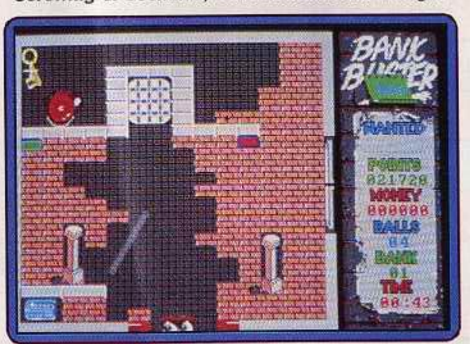


EXPERIMENTATION PAR LE PROFESSEUR CHARBONNEAU

d'accéder à certaines parties de l'écran. Plus loin, le joueur va collecter un laser qu'il devra économiser (les tirs sont limités) pour conserver une issue dans les cas désespérés. Il existe encore la possibilité d'utiliser un propulseur qui permet à la raquette de s'élever vers le mur. Mais attention, l'inertie ne vous permettra pas de rester longtemps en l'air et il faudra là encore économiser l'énergie. Tous ces cas de figure assurent à la partie une complexité stratégique exceptionnelle. *Addictaball* est l'un des meilleurs casse-briques « évolués » dans le sens où il a su conserver tous les aspects du jeu traditionnel en ajoutant à l'ensemble la continuité qui manque parfois aux autres titres. Un excellent soft qui innove véritablement. Dans le même ordre d'idée, **Jinks** est encore plus fou que son confrère. Le scrolling est cette fois horizontal et les murs de briques se suivent tout au long d'un vaste tableau que le joueur peut parcourir dans n'importe quel sens. Le premier atout de ce soft réside dans la qualité de son contexte graphique et sonore. Après une présentation superbe (bonjour la musique !), l'ensemble du décor est aussi riche que joli. Une multitude de sprites très variés évoluent dans cet univers, chacun animé d'un mouvement particulier. Le joueur va donc découvrir de nouveaux ennemis et mettre au point de nouvelles ruses tout au long du jeu. La raquette de *Jinks* est un peu spéciale. Plate d'un côté, elle offre sur son revers deux pentes qui vont servir à orienter vos rebonds. Une pression sur la gâchette retourne cette raquette selon l'utilisation que l'on doit en faire. Il faut de plus compter avec l'inertie qui donne à la balle de curieuses réactions. Le joueur va enfin accentuer ou réduire la puissance des rebonds pour atteindre les briques haut perchées ou au contraire éviter quelques ennemis mortels. *Jinks* utilise donc tous les atouts du casse-briques. Mais il met en place également un scénario d'aventure/action passionnant. Ajoutez à cela la réalisation soignée de la programmation et vous comprendrez qu'il s'agit assurément de l'un des softs majeurs de ce dossier !



Scrolling et scénario, Bank Busters sur Amiga.



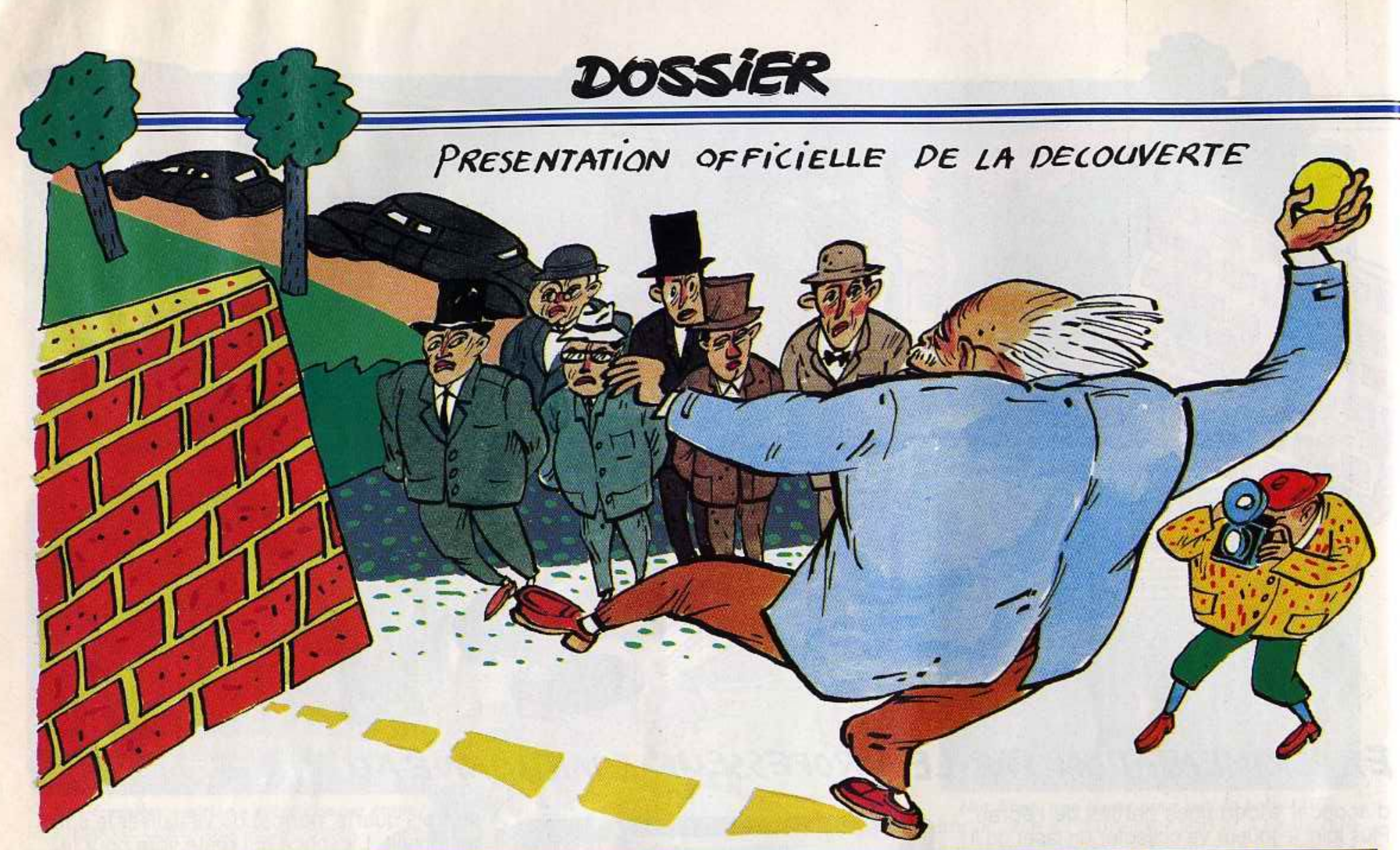
La raquette va se déplacer sur tout l'écran.

Ball Breaker
Le casse-briques 3D

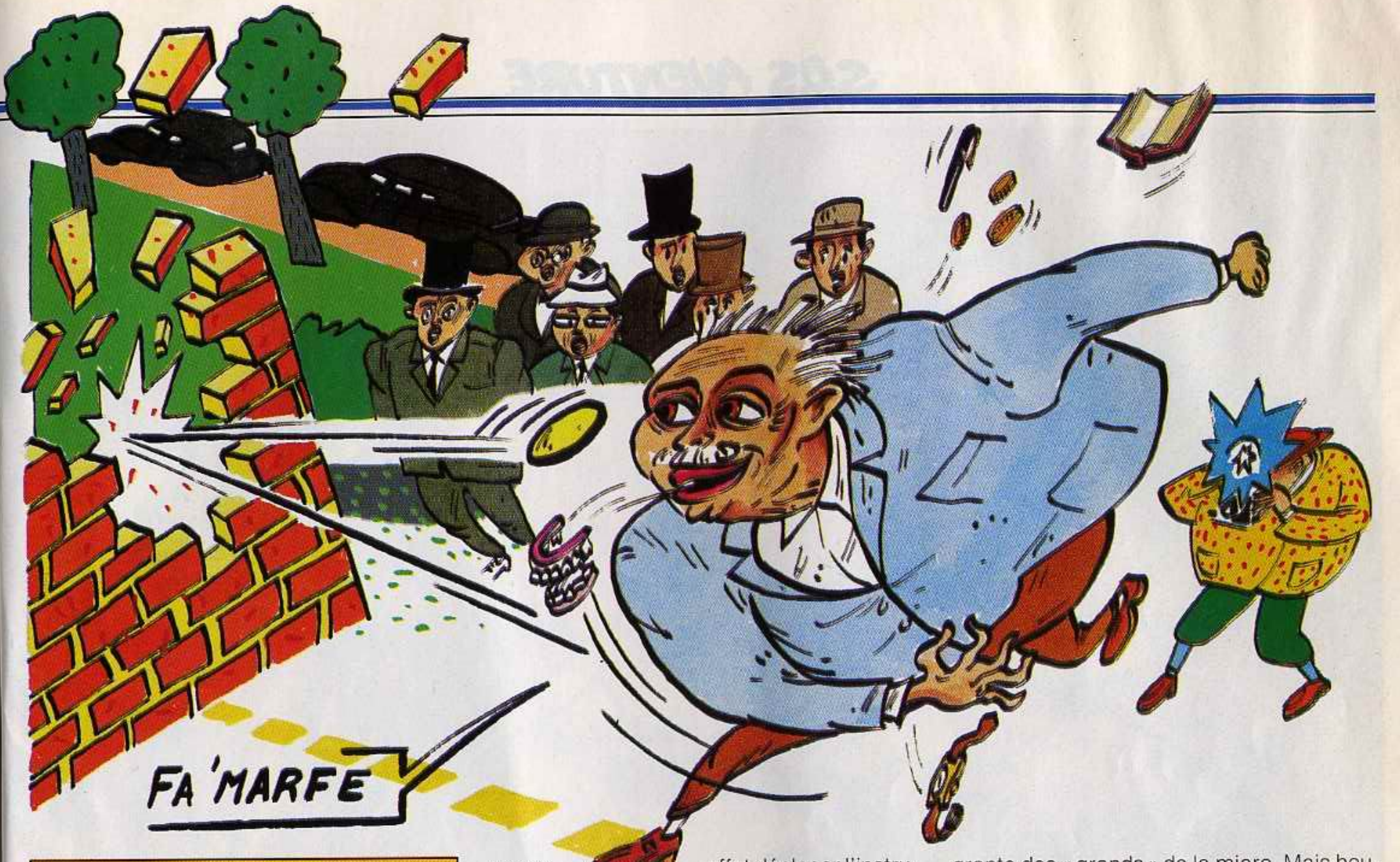
Relativement ancien, ce titre reste encore aujourd'hui le seul casse-briques 3D disponible sur micro. Le tableau de jeu, montré de trois-quarts, permet de visualiser le sol du terrain. L'espace qui reste libre pour le renvoi de la balle est ici très réduit. C'est ce qui fait toute la difficulté de **Ball Breaker**. Disponible seulement sur huit bits, ce programme aurait du faire des émules ! A quand un nouveau « casse » 3D plus moderne que celui-ci et... sur seize bits ?

Hot Shot : Il fallait aussi parler de ce programme, un peu comme contre-exemple, des cas pré-cités. *Hot Shot* est un soft complexe qui puise son inspiration dans le genre « casse-briques ». Armé d'un curieux pistolet, les joueurs vont attraper une balle en vol au-dessus d'eux et tenter de la renvoyer contre un mur de briques. L'effet est indéniablement raté ! Les sprites sont bien trop petits, les décors trop simples et la balle ne représente à l'écran qu'un simple point difficile à localiser et encore plus à manier. Il aurait suffit de remplacer les personnages par d'honnêtes raquettes pour faire un soft convaincant. La complexité n'a pas payé ici. Dommage !

Bank Buster : Et au top niveau des casse-briques scénarisés, l'inoubliable *Bank Buster* nous apporte se dose massive de stratégie et d'action. Le scénario de cette partie retrace l'attaque d'une banque. Mais pour rester de circonstance, l'aventure vous place bien entendu face au murs fortifiés de sous-sols de la chambre forte, armé d'une balle et d'une raquette. Après une phase de présentation superbe (musique de la « panthère rose », un régal...), vous voici face au premier tableau de jeu : la terre et les racines qui forment les fondations de l'édifice. Votre raquette représente les yeux masqués du cambrioleur, un prétexte à de très nombreux clins d'œil ! On presse le bouton du joystick et c'est parti. Le point fort de la gestion de cette aventure est la maniabilité de la raquette. Vous pou-



LOGICIEL	ÉDITEUR	ORDINATEUR	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	STRATÉGIE	VARIÉTÉS DES MURS	RICHESSE DES REBONDS	DIFFICULTÉS
ADDICTABALL	Alligata	Ami., ST, C 64	★★★★	★★★★	★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★	★★★★
ARKANOÏD II	Imagine	Toutes machines	★★★	★★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
BALL BREAKER	CRL	C 64, CPC, Spectrum	★★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★★★	★★	★★
BAIL RAIDER	Robtek	Amiga	★★	★★★	★★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★
BANK BUSTER	Méthodic Solution	ST	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★
BOLO	Application Systems	ST	★★★	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★★★
BREAKER	Free Game Blot	Thomson TO	★★	★★★	★★★	★★★	★★	★★★★	★★★
CLASSIQUES (LES)	Titus	CPC	★★★	★★★	★★	★★	★★	★★★	★★★★
CRACK	Linel	Amiga	★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★	★★★★
CRYSTAL HAMMER	Blizzard	Amiga	★★★★	★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★	★★★★
DÉMOLITION	Anco	Amiga	★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★	★★★★★	★★★★
GIGANOÏD	Swiss Computer Arts	Amiga	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★
HOT SHOT	Addictive	ST Amiga	★★	★★	★★	★★★★	★★	★★	★
IMPACT	ASL	C 64, PC, ST, Ami., Spectrum	★★★	★★★★	★★	★★	★★★	★★★	★★★★★
JINKS	Raimbow Arts	Amiga, C 64	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★
STAR BALL	Raimbow Arts	Amiga	★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★	★★	★★★★★
STONE BREAKER	Eurogold	ST	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★
TONIC TILE	D 3M	ST	★★★★	★	★★★★	★★★★	★★★★	★★	★
TRAZ	Cascade	C 64	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★
WALL (THE)	Raimbow Arts	Amiga	★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★	★★★★★	★★



COMMENTAIRE
La continuité du jeu est passionnante, très bonne stratégie et richesse des murs.
Un titre légendaire, très ludique mais vieillot quant aux graphismes et bruitage.
Le seul casse-brique 3D. Trop difficile, il devrait être retravaillé.
Très vif mais les décors embrouillent le jeu. Un programme très classique.
Le scénario apporte une nouvelle dimension à la partie. Un jeu très difficile.
Très classique mais facile à prendre en main. Trajectoire courbe des balles...
L'un des rares casse-briques disponibles sur Thomson. Simple mais correct.
Un « petit » programme réservés aux animateurs de collections...
Intérêts majeurs : mode deux joueurs et option « construction ».
Superbe contexte graphique et sonore, le décor arrière est parfois confus.
Très ludique mais bien peu de stratégie. Le jeu est très accessible.
Un clône d'Arkanoïd très bien géré et plus « moderne » que son confrère.
Trop complexe, la mission n'apporte rien de nouveau. Graphismes trop moyens.
La collecte des briques spéciales est originale. Prise en main assez facile.
Puise tous son intérêt de la richesse de son paysage et de sa stratégie.
Un soft style « Tennis », très sportif mais pas très passionnant.
Très lent et précis, un programme pour les novices ou les plus fins stratéges.
Très beau mais injouable du fait de la mauvaise gestion graphique des sprites.
Tire tous son intérêt des deux raquettes disponibles. Terrain de jeu très varié.
Le logiciel des sportifs ! De l'action et peu de réflexion. Les rebonds sont OK.

vez en effet déplacer l'instrument dans toutes les directions afin de suivre au mieux les mouvements de la balle et de creuser là où il faut. Au début de la partie, comme le tableau est presque entièrement rempli de briques, il est assez difficile de ne pas perdre la balle. Mais bientôt, la galerie se creuse et les rebonds de la balle se font de plus en plus amples. La brèche s'élargit pour enfin donner passage à la salle suivante. Dès ce moment, c'est une véritable partie de plaisir. Chaque salle recèle quelques pièges ou indices subtils. Ici, il s'agit d'un laser qui vous permet d'avancer plus vite. Plus loin, une charge de dynamite ouvrira une porte et trois curseurs règleront le déclic du coffre-fort. Jamais un casse-briques n'avait encore poussé aussi loin la stratégie. Vous allez apprendre ici à manier la raquette comme un véritable artiste, tantôt lancé dans des rebonds style « mitraillette », raquette collée à la paroi, tantôt tirant de larges bords pour remonter vers une salle. Car la balle peut à tout moment redescendre vers la première salle et se perdre dans les profondeurs de la terre. La raquette permet de frapper la balle vers le haut, mais aussi de côté, ce qui décuple encore la stratégie du jeu. Le tout est sanctionné par en temps limité... Voici sans doute l'épreuve la plus passionnante de ce dossier ! Un must qui devrait faire des « petits ».

1988, une très bonne année pour les casse-briques ! Trop longtemps cloîtré dans l'uniformité des émules d'Arkanoïd, ce type d'aventure s'ouvre enfin à l'imagination. Evolution de l'action par l'incorporation de scrolling ou d'effets spéciaux, évolution de la stratégie par la scénarisation du jeu, les casse-briques font aujourd'hui partie intégrante des « grands » de la micro. Mais heureusement pour nous, les améliorations restent toujours possibles. Aspect 3D, mode deux joueurs simultanés, option « construction », scénario encore plus poussé, le terrain de manœuvre reste ouvert à toutes les créations !

Il reste à noter qu'il n'existe aucun casse-briques sur console Sega ou Nintendo, alors que ce type de programme se prête particulièrement à ces machines. Etrange ! Même chose en ce qui concerne les jeux d'arcade où seul Arkanoïd connaît un réel succès.

Programmateurs, priez pour nous ! Amateurs toujours plus nombreux de raquettes et de balles, voilà pour finir ce dossier un tableau complet qui reprend un à un les atouts de chaque soft. De quoi faire le bon choix en attendant le cru 1989 !

Olivier Hautefeuille.

Critères de sélection, dossier casse-briques

Graphisme : tient compte de la finesse du graphisme mais surtout de la visibilité de la balle sur le décor.

Animation : classique, animation des sprites.

Bruitages : classique.

Stratégie : tient compte de la variété des briques spéciales ou d'aspects originaux, scrolling, mur continu, etc...

Variété du mur : richesse de la composition des murs

Richesse des rebonds : tient compte de l'efficacité de la raquette pour orienter le tir.

Difficulté : une bonne note si le logiciel est facile à prendre en main, si l'évolution de la difficulté est régulière.

La quête de l'oiseau du temps

ATARI ST

Superbe logiciel signé Infogrames, La Quête divise nos testeurs. Dany Boolauck le trouve superbe mais pas assez complexe. Jacques Harbonn, en revanche, est enthousiaste...

Infogrames

Superbe ce pays d'Akbar, on y retrouve des paysages inspirés de l'Heroic Fantasy. Les contrées enneigées y côtoient le désert et les vertes forêts. Notre sens du rationnel et de la logique en prennent un sacré coup. Mais faisons fi de toutes ces considérations, la magie apporte toutes les explications qu'on souhaite. Car il s'agit bien de magie dans cette saga directement issue de l'excellente BD de Loisel et Letendre *« La Quête de l'oiseau du temps »*. Anciennement terre privilégiée des dieux vivants, Akbar fut le théâtre d'une lutte entre ces divinités afin d'empêcher le Dieu Ramor de prendre le pouvoir-force. Il fut donc enfermé dans une conque à l'aide d'un grimoire magique. La légende prétend que l'enchantement qui retient Ramor prisonnier dans cete conque touchera un jour à sa fin. « *Ramor sera libre dans neuf jours* », prétend la sorcière Mara *« à moins qu'on ne prononce l'incantation du grimoire qui le gardera prisonnier de la conque »*. Très consciente du danger que représente le réveil de Ramor, Mara envoie sa fille Pelisse quérir l'aide du chevalier Bragon armé de sa célèbre hache, la Faucheuse. La tâche consiste à récupérer la conque de Ramor et, par la suite, l'oiseau du temps capa-

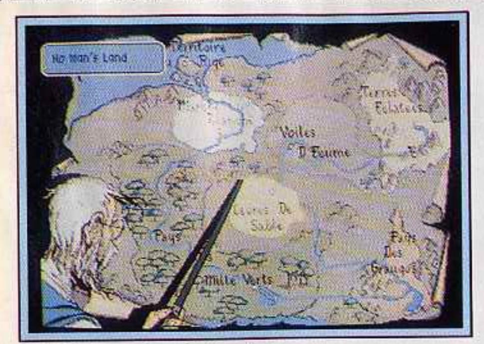


L'aventure commence ici chez Bragon.

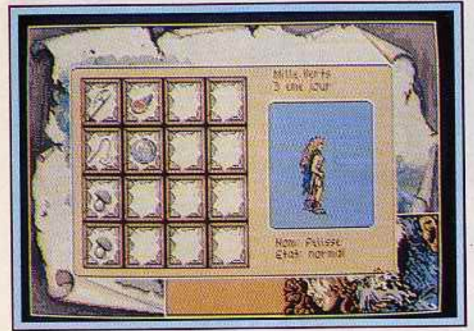
ble de suspendre le temps. Cette suspension temporelle permettra à Mara de prononcer la longue incantation avant la seconde fatidique.
Et nous voilà, nous les joueurs, repartis pour un tour d'aventure. Constitué, au départ de Bragon et de Pelisse, votre groupe peut se renforcer (ça dépend de vous) de quelques personnages supplémentaires tels que Bulrog et l'Inconnu. Oui, comme toujours, il y a la phase exploratoire, chose indispensable pour se faire une idée du monde d'Akbar et des règles qui le régissent. Le monde d'Akbar est divisé en modules nommés Marches. Marche des Mille verts, Marche des Terres éclatées, etc. Oh! rassurez-vous, on ne s'ennuie pas dans ce pays. Les rencontres, bonnes ou mauvaises, pullulent. Toute l'astuce réside dans vos facultés à vous sortir des mauvais pas et de tirer le meilleur parti des bonnes rencontres. Dans tous les cas, il vaut mieux avoir dans votre groupe tous les personnages susceptibles de vous être d'une utilité quelconque car chacun d'entre eux possède des aptitudes particulières. Tournez sept fois votre souris dans la main avant de cliquer, la conséquence la plus désagréable étant la défection ou la mort d'un de vos personnages! En revanche, n'hésitez pas à récupérer des objets, ils sont toujours utiles. Bien entendu, des séquen-



Mara tente de convaincre Bragon de l'utilité de la quête par l'intermédiaire de Pelisse.



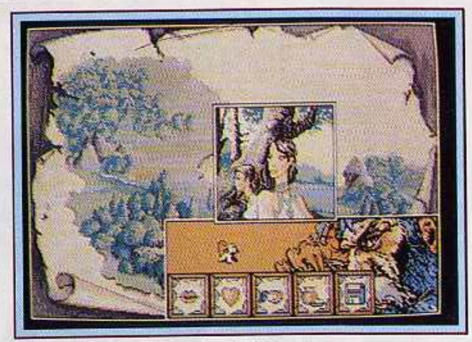
Choisissez votre destination.



Etat de santé et butin du héros.



Les mille verts : un paradis !



Communiquez avec les habitants.

ces de combats animés sont au menu et certains adversaires sont impressionnants par leurs tailles ! Entièrement gérée par la souris, cette aventure graphique est partiellement animée, bénéficie du même système de multi-fenêtrage que les Passagers du vent. On est admiratif devant les superbes graphismes et les bon bruitages. Rien à dire également du scénario qui est fort bien charpenté.

En revanche, ce qui me gêne toujours dans ce type de jeu d'aventure, c'est la relative pauvreté de l'interaction. Certes, on retrouve les actions essentielles du soft d'aventure mais ils sont bridés par le système de jeu qui se veut très maniable. Les auteurs ont fait un choix : ce qu'ils ont gagné en confort, ils l'ont perdu en profondeur de jeu.

Ceci m'amène donc à recommander ce logiciel aux joueurs qui s'initient aux jeux d'aventures et à nos plus jeunes lecteurs qui le trouveront très agréables à pratiquer.

Les joueurs confirmés, quant à eux, peuvent s'y atteler s'ils n'en attendent qu'une bonne distraction.

Dany Boolauck

Type	*aventure*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*C*

Avis

J'ai été complètement séduit par cette adaptation. Les graphismes sont de toute beauté, variés et très fouillés, les animations d'un bon niveau et les bruitages digitalisés complètent l'ambiance déjà riche. Je ne suis pas entièrement d'accord avec Dany : pour moi, les possibilités de jeu sont encore très vastes, même si elles n'atteignent pas celles d'une aventure texte.

Les obstacles sont nombreux et requièrent de la sagacité. Je n'hésiterai pas à porter la note globale d'intérêt à 17 vu l'ensemble des qualités de ce soft.

Jacques Harbonn

Sentinel Worlds I ★

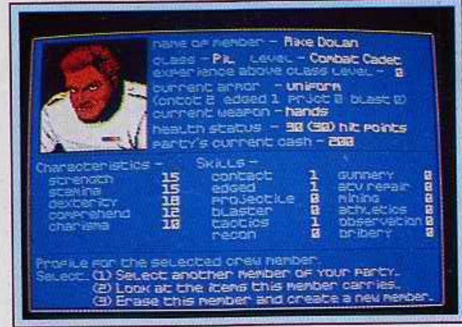
PC ET COMPATIBLES, EGA, CGA, VGA ET TANDY

Combats spatiaux, commerce et stratégie financière ou guerrière, graphismes soignés et multi-fenêtrage, une grande croisade digne des plus belles missions d'Elite, le doyen du genre.

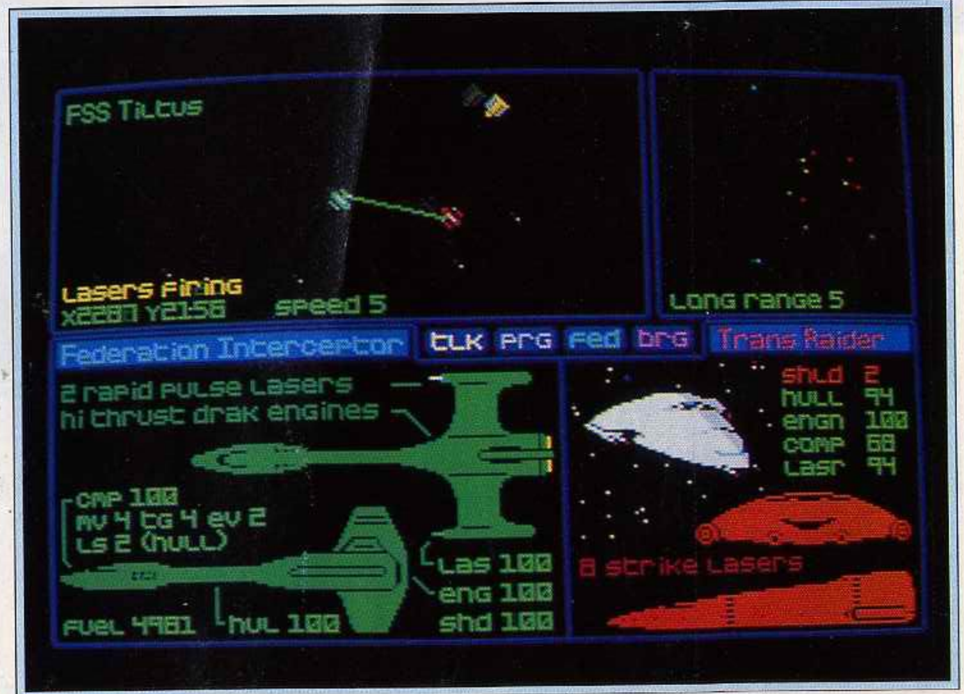
Electronic Arts. Conçu et programmé par Karl Buiter : graphismes : Michael Kosaka ; bruitages et musique : Dave Warhol.

Année 2994, les premiers vaisseaux de commerce inter-stellaire sont mis en place dans le système de Caldore, 23 mai 2995, un SOS s'inscrit sur le téléscripteur de la base, « Convois attaqués et détruits par ennemi inconnu — vaisseaux superpuissants — envoyer aide... ». Un scénario désormais classique qui s'étale sur les cinq premières pages de la notice anglaise de *Sentinel Worlds !*. Rien de neuf au premier abord. Cette mission complexe a pourtant plus d'un tour dans son sac...

Une premièref mise en garde : *Sentinel Worlds !* fonctionne en monochrome, EGA ou CGA. Mais attention, le jeu tient compte des couleurs, par exemple dans la reconnaissance des vaisseaux enne-



Le choix des membres d'équipage. Important !



Quatre fenêtres pour couvrir toutes les phases de ce combat simple mais prenant.

mis. Il est donc quasi impossible de jouer en configuration monochrome. L'utilisation du soft nécessite son installation sur disquette ou disque dur. Cette mission commence comme un jeu de rôle. Pour voler au secours des convois attaqués par un adversaire encore inconnu, vous mettez en place une équipe de cinq personnages. Le groupe qui vous est proposé en début de jeu est cohérent. Vous pouvez cependant supprimer des personnages et en créer de nouveaux en choisissant tour à tour leur spécialité (pilotage, transmission, programmation, etc.) et en leur attribuant des points d'expérience relatifs à une quinzaine de disciplines ou qualités. Le tableau de bord du vaisseau apparaît ensuite. Quatre fenêtres se partagent l'écran : radar, radar zoomé à divers grossissements, fenêtre de statut du vaisseau ou de dialogue entre les personnages et scanner. Votre bâtiment évolue dans l'espace. Il faut dès lors repérer l'ennemi, les convois et les vaisseaux alliés. Vous faites route vers un point stratégique, sélectionnez votre cible grâce au scanner et armez les lasers.

Graphiquement, la représentation de l'espace et des vaisseaux est très schématique. C'est la stratégie qui l'emporte sur l'action. On peut appeler le programmateur pour que les tirs atteignent l'adversaire sur telle ou telle partie de son vaisseau (pour détruire en premier lieu son laser, ses réacteurs...), programmer aussi des trajectoires spéciales, etc. Sans cesse, des messages de votre base vous indiquent les zones de combats. Le capitaine doit alors tenir compte de l'état de son vaisseau et de ses hommes pour engager ou non la lutte.

Plus loin, le capitaine décide de prendre d'assaut un vaisseau ennemi désarmé à coups de laser. Il faut appeler les personnages de l'équipe un à un, leur fournir un armement spécifique dans l'armurerie pour enfin se lancer à l'assaut de l'adversaire.

Changement de décor, vos hommes avancent dans les couloirs du bâtiment ennemi, tuent ou emprisonnent les opposants et collectent des indices. Et quand tous les occupants d'une zone ont subi ce triste sort, vous pouvez inspecter de la même façon les planètes du système actuel.

L'écran offre là encore un décor différent. Vous dirigez, en effet, une sorte de blindé sur le sol de la planète. Vue 3D, descriptifs des monuments, reliefs ou personnes rencontrés, radar et témoin d'essence, on se retrouve en plein soft d'aventure/action. L'équipe collecte ici des minerais en vue de les revendre au profit de nouvelles armes, dialogue avec les habitants de la planète pour collecter des indices.

Car le but suprême de cette passionnante épopée n'est autre que la découverte d'une base ennemie, la base centrale à partir de laquelle est partie la première offensive. Un but que l'on est loin d'avoir atteint, même après une dizaine d'heures de jeu, mais qui confère à la mission une ambiance d'angoisse et de mystère hors du commun !

Voici donc l'essentiel de cette très complexe mission. *Sentinel Worlds I* mélance à vrai dire tous les genres, jeu de rôle, action, stratégie ou aventure. Dans cet imbroglio de situations, de rencontres ou de combats, les phases de jeu, toutes très différentes les unes des autres, s'enchaînent dans une logique parfaite.

Sentinel Worlds I mérite que l'on s'accroche ! Il est impossible de prendre en main ce logiciel sans avoir auparavant décortiqué la notice et mené à bien quelques parties d'essais.

Vous avez heureusement droit à la sauvegarde, deux positions par disquette de jeu.

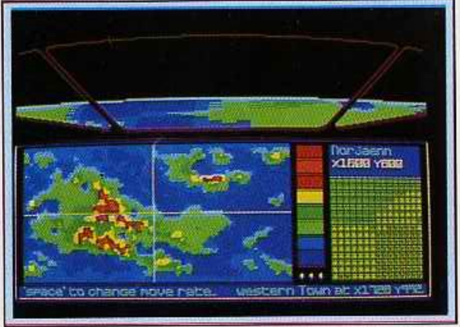
Il ne manque qu'une chose à ce logiciel pour atteindre les sphères prestigieuses du « Super-Hit » : sa traduction complète en français. Olivier Hautefeuille

Type	*aventure/rôle et action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	*C*


Exploration vraiment superbe de Norjaenn !



Chacun se verra attribué un grade spécifique.



Mise en orbite avant exploration de la planète.



La programmation des armements est primordiale.



Troc des minerais collectés sur une planète.

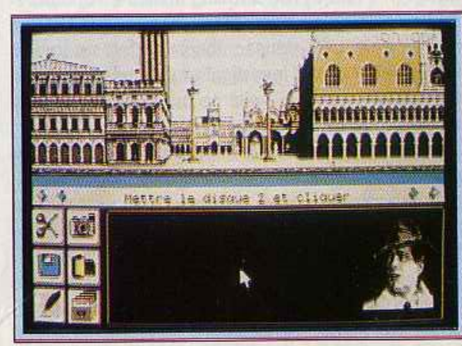
Meurtre à Venise 

AMIGA ET ST

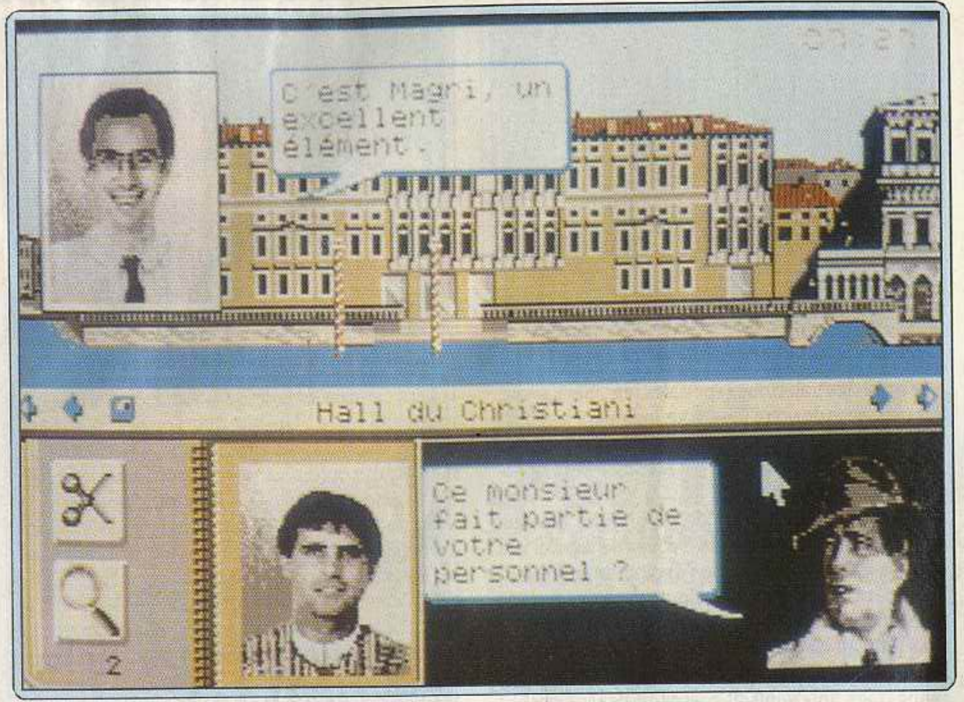
Une enquête difficile vous attend dans la cité des Doges, chère au cœur de Corto Maltese. Hélas, ici, pas d'aventurières romantiques mais des terroristes prêts à tout pour arriver à leur fin. Un excellent suspense et toujours une multitude d'indices livrés avec le soft.

Cobrasoft

Voir Venise et mourir ! C'est ce que risquent les aventuriers-détectives sans imagination, dans ce logiciel-polar. Mais que peut faire un détective dans cette cité des Doges qui est plutôt connue pour ses gondoles, ses canaux et son cadre pour lunes de miel des jeunes mariés romantiques. Mmmhh ? Je vous le demande ! Ne cherchez plus, je préfère vous mettre au parfum pour gagner du temps : une enquête sur des terroristes ! L'univers morbide du terrorisme, un cadre enchanteur, l'enquête promet ! Soyons bref... Une bombe doit exploser à midi et vous avez cinq heures pour la neutraliser. Par la suite, votre âme de Sherlock Holmes ne résistera sûrement pas à pousser l'enquête en vue de



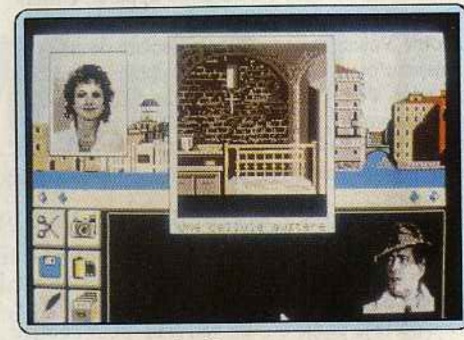
Point de départ de l'enquête.



L'excellente qualité ergonomique de ce logiciel rend l'enquête agréable et passionnante.



Ce carnet est votre principal outil.



Est-ce une terroriste ?



Entraînez-vous au déminage !



Les indices ne manquent pas.



Ah ! les langues se délient !

démasquer le ou les terroristes. Vos investigations commencent avant même de charger la disquette de jeu. Une impressionnante série d'indices accompagne cette dernière et on s'attarde consciencieusement devant la paire de ciseaux, la bobine de film, l'ampoule pour préparations injectables, etc. (il y en a une trentaine en tout).

Lisez avant tout le telex qui fait état d'un groupe terroristes nommé « Fraction Ulrika ». Leur objectif : faire annuler un sommet de chefs d'Etats dans la Cité des Doges. La suite se passe sur votre petit écran... vous êtes sur le Grand Canal où toute l'enquête se déroule. En route pour la phase exploratoire... Pratique, ce scrolling à vitesse variable. A partir de la place Saint-Marc, cliquez sur chaque fenêtre ou entrée, vous tomberez parfois sur un lieu important pour vos investigations. Fouilles, rencontres, interrogatoires, voilà ce qui constitue la première partie de l'aventure.

Ensuite arrive le difficile exercice d'établissements de relations entre les personnages et autres recoupements. Pour ce faire, pas besoin de notes ou de plan chronologique, Cobrasoft a pensé à tout ! Grâce à l'organizer et autres petites trouvailles ingénieuses, l'enquête devient un plaisir. Par exemple, vous pouvez photographier les personnages et les présenter aux autres interlocuteurs. La constitution d'un fichier pour chaque suspect est un jeu d'enfant. Votre carnet de notes est facilement mis à jour. Bref, on peut s'adonner aux joies de l'enquêtel policière en évitant la paperasserie !

Meurtre à Venise est plus proche du jeu de société que du jeu d'aventure. Il a le mérite d'être très simple à pratiquer tout en étant passionnant. Tout le système de jeu comporte en lui-même un aspect ludique indéniable ! Les séquences de maquillages et de constitution de fichiers en sont les exemples principaux. Quant à la séquence d'entraînement au désamorçage de bombes, c'est un jeu à part entière. Sur le plan technique, il n'y a rien de spectaculaire, graphismes et bruitages sont corrects et adaptés à ce genre d'aventure. Pour les amateurs du genre qui possèdent un *Amiga* ou un *ST*. Il n'y a pas de différences notables entre ces deux versions. Dany Boolauck

Type	policière
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	—
Bruitage	★★★★★
Prix	C

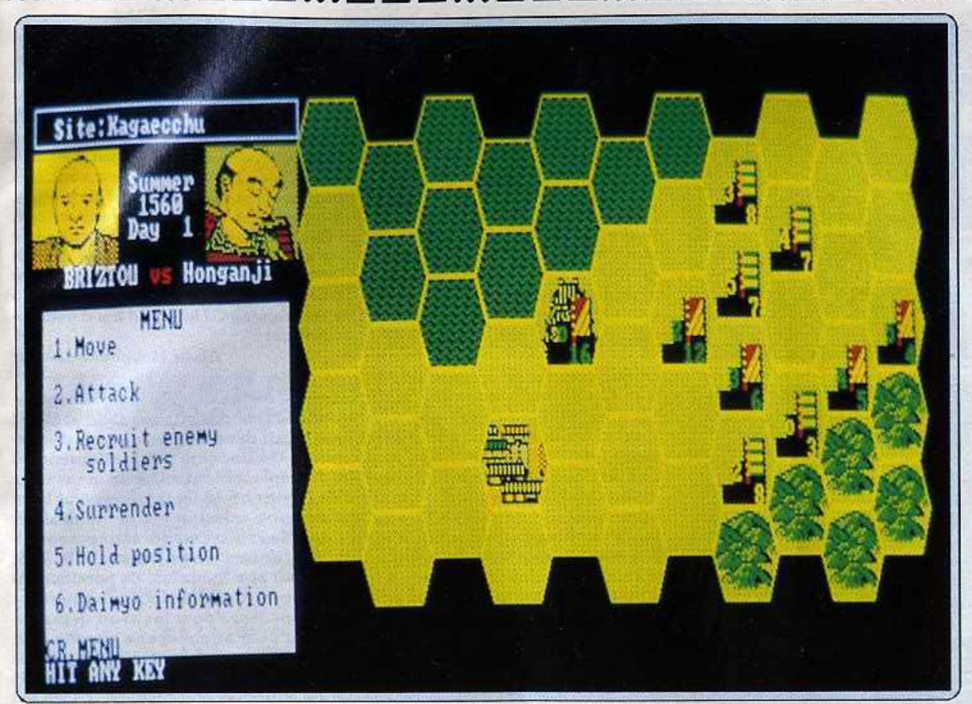
Nobunaga's Ambition

PC ET COMPATIBLES

Plongez au cœur du Japon médiéval avec ce soft d'une richesse inouie, à la croisée de l'aventure, du wargame et de la simulation économique. Les possesseurs de PC ont bien de la chance...

Koei Corporation. Produit par Kou Sibusawa.

« Nous fournissons le passé, vous faites l'histoire. » Ainsi l'éditeur japonais Koei résume-t-il la démarche qui a présidé à l'élaboration de ce logiciel. Le passé, c'est le XVI[e] siècle, période d'unification d'un Japon féodal morcelé en Kunis (l'équivalent nippon des fiefs de l'Europe du Moyen Age), déchiré par les guerres entre Daimyos (seigneurs). Votre mission historique - l'institution d'un Etat central — exige



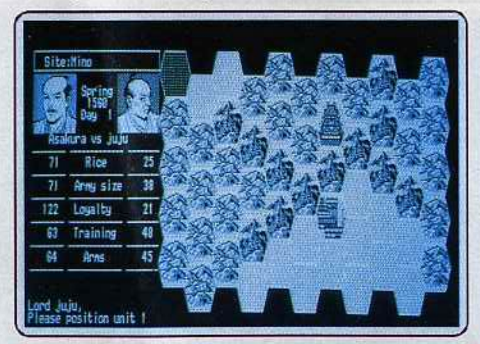
Comme dans la plupart des wargames, le champ de bataille est divisé en hexagones.


En mode CGA, les écrans sont monochromes.



Carte générale du Japon en EGA.


Un tableau rassemble de nombreux paramètres.



Le rapport des forces est indiqué à gauche.

la conquête de l'ensemble du territoire. Le menu introductif propose un scénario long, qui porte sur cinquante fiefs, et un scénario plus court limité à dix-sept fiefs. Vous choisissez votre fief d'origine sur la carte principale. Vos éventuels adversaires font de même (jusqu'à huit joueurs).

Vous assistez ensuite à la naissance de votre personnage dont les principales caractéristiques sont déterminées par une sorte de loterie : le doigt du destin — le vôtre — frappe sur la barre « espace » et arrête le défilement des chifres, fixant son QI, sa chance, son charme, sa santé, son ambition et sa richesse. Cinq niveaux de difficulté vous sont proposés, mais le programme ne vous accorde jamais la victoire par complaisance. Le jeu débute alors sur les chapeaux de roues. La carte se recompose sous vos yeux, des comptes-rendus de batailles s'inscrivent à l'écran et disparaissent aussitôt (trop vite !), vous laissant à peine le temps de lire. Avant même que vous ayez donné le premier ordre, le cours des événements vous échappe et le passé commence à revivre. Des alliances se nouent, des victoires militaires accroissent la puissance de vos ennemis, la menace se précise.

C'est d'ailleurs cette impression de jeu en « temps réel » qui distingue *Nobunaga's Ambition* des autres wargames ; *Ambition* ne renonce pas pour autant à traduire la complexité des situations réelles. A côté de la carte principale, un tableau vous communique un grand nombre d'indicateurs de votre puissance économique et militaire, ou de celle de vos ennemis (personnalité du *Nobunaga's*, productivité, stocks, richesse, dettes, loyauté des paysans et de l'armée, entraînement et niveau d'armement des combattants, etc). Le programme vous demande un ordre par saison.

Vous pouvez préparer de diverses manières votre armée au combat en entraînant ou déplaçant les troupes et en recrutant des soldats, mais toute déclaration de guerre est un pari risqué en début de jeu. Mieux vaut se consacrer tout d'abord au progrès économique en développant la culture des terres, le commerce et l'urbanisation, sans négliger pour autant d'autres moyens d'accroître pacifiquement sa puissance : mariage, négociation de pactes de non-agression avec d 'autres Daimyos ou tentative de gagner à sa cause les paysans d'autres fiefs. Assassinats politiques, incendies criminels, destruction de barrages, incitation aux émeutes populaires et aux mutineries dans les fiefs rivaux appartiennent également à l'arsenal des moyens d'action dont vous disposez en temps de paix. La routine, direz-vous... Mais *Nobunaga's Ambition* pousse la subtilité jusqu'à rendre compte des intéractions parfois ténues entre les divers paramètres dont vous avez le contrôle. Chaque action, ou presque, peut produire des effets pervers. Défricher de nouvelles terres pour accroître la surface cultivée augmentera la production agricole mais entamera la loyauté des paysans et aggravera les effets de catastrophes naturelles (inondations ou typhons). Le développement des villes se fera au détriment du bien-être des paysans, et donc de leur loyauté envers vous. Même le cours du riz obéit aux lois du marché et varie après chaque transaction. Les caractéristiques du personnage évoluent durant le jeu en fonction de sa politique et des circonstances : les victoires militaires et la distribution de riz augmentent son charisme et lui garantissent une obéissance sans faille de la population et de l'armée. Même avant Séguéla, il valait mieux soigner son image !

Mais dans ce programme, il n'y a pas de réussite sans conquêtes militaires. Vous pouvez même être conduit à écraser une révolte paysanne ou une mutinerie. Chaque guerre est menée sur un champ de bataille constitué d'une agglomération d'héxagones symbolisant le relief du lieu. Après y avoir placé vos troupes, il vous reste à lancer l'offensive, à tenter de soudoyer les soldats ennemis ou d'obtenir leur reddition... Une gamme de commandes relativement étendue qui vous laisse une marge d'intervention satisfaisante. Sans atteindre des sommets de beauté graphique (on est très loin de *Defender of the Crown*), *Nobunaga's Ambition* évite les écrans fades qui attristent de nombreux wargames. Les ordres sont illustrés par de brèves animations — paysans au travail, cavaliers au galop — et le rythme du jeu interdit toute lassitude.

Ce logiciel fonctionne exclusivement sur les *PC* munis de deux lecteurs ou d'un lecteur et d'un disque dur. L'affichage est monochrome en mode graphique GFA, couleur en EGA (programme et manuel en anglais.) Jean-Philippe Delalandre.

Type	*wargame*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★
Prix	*E*

L'Arche du Capitaine Blood

Tilt d'or 88, cette saga de S-F vous mène de planète en planète dans une atmosphère délirante.

aventure : type
18 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★ : bruitage
C : prix



L'Arche du Capitaine Blood, grand jeu d'aventure qui a obtenu le Tilt d'or 88 de la meilleure aventure en langue française (cf. *Tilt* 60S, jeux et micro, guide 1989 p.25), est une grande épopée qui vous mène, de planète en planète, à travers la galaxie à la recherche de vos clones. On y fait de drôles de rencontres avec des extra-terrestres, très crédibles, avec lesquels s'engagent des dialogues délirants. C'est tout l'univers des grandes sagas de science-fiction que l'on retrouve dans ce programme attachant. Les scènes de destruction de planètes et de voyages en hyper espace sont très réussies, bien qu'elles deviennent quelque peu fastidieuses à la longue. La version *Amiga* est magnifique : il ne s'agit pas d'un simple transcodage, tout a été redessiné et de nombreux éléments ajoutés. Visiblement cette version a été conçue pour séduire le marché américain et elle devrait atteindre son objectif. En effet *L'Arche du Capitaine Blood* est un jeu d'aventure pas comme les autres et bénéficie d'une superbe réalisation qui n'a rien à envier aux productions américaines. Un grand jeu d'aventures français. (Disquette Exxos pour *Amiga*)

Alain Huyghues-Lacour

Fish

Grâce au warp le temps est aboli et vous voilà plongé dans un monde des plus étranges...

aventure : type
17 : intérêt
★★★★★– : graphisme
– : animation
– : bruitage
n.c. : prix

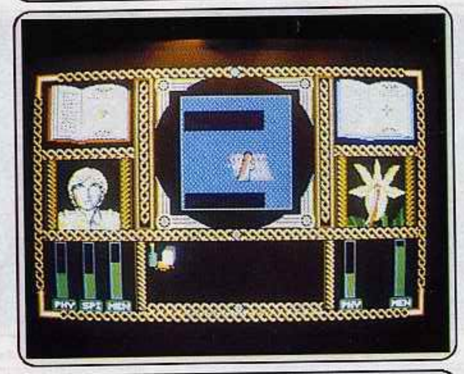


L'action se passe dans un monde futuriste où les distances ne comptent plus. En effet, grâce au warp, les voyages se font à la vitesse de la pensée ! Ce fameux warp permet de projeter son esprit dans un corps à trois dimensions tels un ogre, un chien ou une puce ! On imagine très facilement les dangers que représente un tel moyen de déplacement entre de mauvaises mains. Vous voilà donc dans la peau de l'agent n° 10 du Département Inter Dimensionnel d'Espionnage. Le but de votre mission est de neutraliser les Seven Deadly Fins, des créatures dont les agissements sont essentiellement tournés vers la destruction des autres êtres vivants. Ils sont d'autant plus dangereux que, contrairement aux humains, ils parviennent à maîtriser le warp grâce aux pouvoirs mentaux d'un de leurs comparses : Ching-Ching Tzang. Les Fins, vous les connaissez pour les avoir déjà neutralisés dans le passé. Hélas, ils reviennent pour attaquer une planète peuplée de poissons... La réputation de qualité des produits Magnetic n'étant plus à faire, un conseil : si vous êtes anglophone et amateur d'excellents jeux d'aventures textuelles (servis par de superbes graphismes), ce jeu est pour vous ! (Disquette Magnetic Scrolls pour *PC*.) Dany Boolauck

Wizard Warz

Pour devenir un super magicien, vous combattez trente monstres. Une adaptation décevante sur *ST*.

jeu de rôle : type
12 : intérêt
★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★ : bruitage
– : dialogue
★★★ : difficulté
C : prix

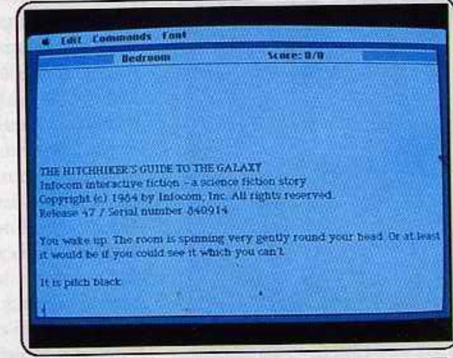


Déjà paru dans la rubrique SOS Hit du *Tilt* 57 en version *Spectrum*, cette adaptation sur *ST* est loin d'appeler les mêmes compliments. Magicien débutant, votre but est de devenir le plus grand de tous. Après avoir choisi quatre sorts, vous affrontez une à une six créatures. Chaque combat victorieux vous rapporte un objet que vous rendez à la ville correspondante. Dans la seconde partie, vous combattez trente monstres très divers. Les victoires seront récompensées par un sort, une régénération de vos capacités, un animal familier qui vous dote de nouveaux pouvoirs ou surtout un article. Il en existe trois et vous devez les posséder tous pour accéder à la troisième partie. Vous affrontez alors sept mages de puissance croissante, accompagnés de leurs mignons. Ce n'est qu'une fois le Maître des Dragons vaincu que vous aurez rempli votre mission. Cette version *ST* m'a déçu. Il n'existe quasiment aucune amélioration par rapport à la version *Spectrum*, que ce soit sur le plan graphique, animation ou bruitage. De plus le chargement, très long, doit être recommencé à la fin de chaque partie ! Une adaptation bâclée d'un jeu aux bonnes potentialités. (Notice en français, disquette GO pour *Atari ST*.) Jacques Harbonn

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

L'existence d'un auto-stoppeur de l'espace n'est pas de tout repos !.

aventure textuelle : type
13 : intérêt
– : graphisme
– : animation
– : bruitage
anglais : langue
D : prix



Avec les emballages somptueux remplis de gadgets, leurs scénarios en béton et leurs analyseurs de syntaxe performants, les produits Infocom se sont forgés une solide réputation de qualité auprès des fanatiques de jeux d'aventure. Et avec son scénario complètement loufoque, *Hitchhiker's Guide*, (hit sur *ST* dans *Tilt 39*) ne déroge pas à la tradition. Vous vous réveillez dans votre chambre à coucher affublé d'un terrible mal de crâne. Une rapide inspection de la pièce en désordre, un coup d'œil à l'extérieur et c'est l'horreur : un bulldozer menaçant se dirige vers votre maison. A vous d'improviser ! Et que ferez vous lorsqu'un vaisseau spatial vous apprendra que la terre est sur le point d'être détruite pour ouvrir la voix d'une autoroute céleste ? Une dure existence d'auto-stoppeur spatial commence où la logique est rarement reine. Un bon jeu qui ravira les passionnés mais risque franchement de rebuter les autres : pas de graphisme ni de menu, on a déjà vu plus convivial... Une lacune regrettable à l'heure des *Pawn* et autres *Jinxter*. A quand les jeux d'aventures graphiques par Infocom ? Pour cette année dit-on... mais sur *Mac II* uniquement. (Disquette Infocom pour *Mac 128, 512*, et *SE*.) Olivier Scamps

King Quest III

Dans un décor en 3D, vous échappez au sorcier et tentez d'arracher votre sœur aux griffes du dragon...

aventure animée : type
16 : intérêt
★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★★ : bruitage
anglais : langue
D : prix

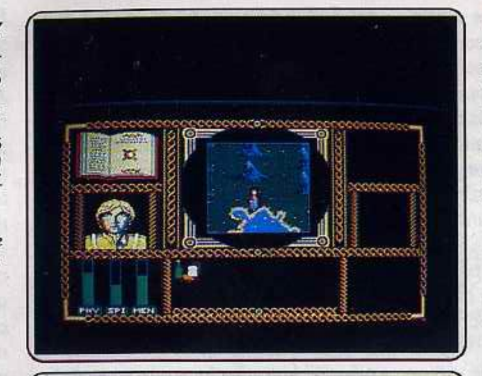


Dernier produit de la lignée de *King Quest* ce logiciel introduit des innovations majeures. Il se rapproche du jeu de rôle, en permettant au joueur de fabriquer et d'utiliser des sorts magiques. Cette possibilité complique le jeu mais le rend plus intéressant. Ainsi si le vent manque, il suffira d'invoquer la formule adéquate pour que votre bateau hisse les voiles. Le scénario est plus fouillé que dans les *Quest* précédents. Domestique-esclave du sorcier Manannan, il vous faut tout d'abord trouver le moyen de vous enfuir, tout en ayant acquis les connaissances en magie dont vous aurez besoin tout au long du jeu. La seconde partie de votre mission consiste à délivrer votre sœur prisonnière d'un dragon, puis à retrouver vos parents et par là-même votre personnalité. Les endroits par lesquels vous passez sont très divers (traversée en bateau, rencontre avec des pirates, montagnes enneigées où sévit l'abominable homme des neiges...). Le jeu se gère toujours aussi agréablement et vous déplacez, dans un décor en 3D, le héros à l'aide de la souris ou du joystick. La documentation en anglais est indispensable. Les bruitages sont soignés. Un bon jeu d'aventure. (Disquette Sierra On Line pour *Apple GS*.) François Hermellin

Wizard Warz

Arriverez-vous à devenir Prince des magiciens ? Condition sine qua non : tuer le Maître des Dragons !

jeu de rôle : type
12 : intérêt
★★★ : graphisme
★★ : animation
★★★ : bruitage
★★★ : difficulté
C : prix



Après la version ST, voici que sort l'adaptation sur Amiga de ce jeu de rôle (voir *Tilt 57*). Le scénario est identique : magicien débutant, vous disposez au début de quatre sorts. Vous affronterez, lors des trois parties qui constituent ce jeu, des monstres variés dans des combats où la magie joue un rôle prépondérant. Chaque combat vous rapportera un objet utile ou indispensable. Ce n'est qu'après avoir vaincu le Maître des Dragons que vous serez consacré prince des magiciens. La version *Amiga* est à peine mieux adaptée que son homologue sur *ST*, c'est à dire qu'on ne sent guère de différence avec la version *Spectrum !* Si les graphismes des monstres sont de bonne facture, les décors en revanche sont très succincts et l'animation indigne de la machine (à moins de considérer que votre personnage est affligé d'un pied-bot qui le fait clopiner lamentablement). Seuls « plus » par rapport à la version *ST*, la musique de présentation rend nettement mieux (le processeur sonore y est pour beaucoup) et surtout on n'est plus obligé de recharger entièrement le jeu à chaque décès. Mais on pouvait faire beaucoup mieux sur cette machine (Notice en français) (Disquette Go pour *Amiga*.)
Jacques Harbonn

Madfet and the Book of the Dead

Chat ou femme voluptueuse, vous descendez aux enfers récupérer le livre des Morts. Bon courage !

aventure-action : type
11 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★ : bruitage
★★★ : difficulté
B : prix

Ce logiciel, déjà disponible sur *ST* (voir *Tilt 59 bis* page 49) est désormais adapté sur *Amiga*. Le but du jeu est le même : récupérer le livre des Morts caché aux enfers par Seth. Vous incarnez Madfet, capable de se transformer à loisir en chat ou en femme. Certaines salles sont en fait des impasses à moins qu'elles ne détiennent un objet particulier. Il faudra donc vous en souvenir à la partie suivante. Le labyrinthe est assez complexe bien que pas très étendu et vous devrez prendre des points de repère. De multiples amulettes jonchent le sol, aux effets multiples : vie supplémentaire, accès à certains passages, saut amélioré, mais certaines ont des effets négatifs. Les graphismes sont strictement identiques à ceux de la version ST car le mode 16 couleurs a été adopté. Certains graphismes sont splendides mais d'autres par contre beaucoup plus restreints. L'animation est elle aussi variable, de moyenne à bonne. Quant aux bruitages, on retrouve les quelques sons digitalisés, mais l'ambiance sonore aurait pu être complétée par une musique d'accompagnement. Un jeu au scénario moyen mais avec quelques beaux graphismes (Notice en français) (Disquette Software Horizons pour *Amiga*.)
Jacques Harbonn

Incantations

Une atmosphère étouffante, une île mystérieuse, des disparitions qui ne riment à rien, belle enquête en perspective...

aventure : type
12 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★ : animation
– : bruitage
C : prix



L'île de Shar Breiz est un lieu mystérieux où semble planer une étrange malédiction. Même les dolmens qui s'y trouvent ne peuvent être rattachés à aucune civilisation connue. De multiples disparitions y ont eu lieu, sans mobiles apparents. Même le frère de l'actuel propriétaire de l'île a mystérieusement disparu sans laisser de traces par une sombre nuit de mars : son corps n'a jamais été retrouvé. Le programme fait penser aux dix petits nègres d'Agatha Christie. Le propriétaire de l'île (un riche industriel du nom de Minotier), sa femme, ainsi que les autres membres de sa famille, sont en danger de mort. Vous devez donc trouver le moyen de dénouer la maléfique trame du jeu. Les graphismes du logiciel sont de bonne qualité et disposent de petites animations, qui donnent au tout une certaine saveur. Le traditionnel analyseur de syntaxe est remplacé par un système de menu déroulant qui s'avère très fastidieux à la longue : il faut parcourir tout le menu dans certains cas pour effectuer une action. Les bruitages sont inexistants, ce qui empêche de plonger vraiment dans l'ambiance que les auteurs auraient voulu angoissante. Dommage... (Disquette Loriciels pour ST.)
Eric Caberia

Dungeon Master

Toujours aussi beau, Dungeon Master est disponible sur Amiga. Pas de différences notables avec la version ST...

jeu de rôle : type
19 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★★★ : bruitage
C : prix

***Dungeon Master*, ce jeu exceptionnel, Tilt d'Or 88 des jeux de rôle et de la meilleure animation sonore, est maintenant disponible sur *Amiga*. Signalons d'emblée l'obligation de disposer d'un Mo de Ram. Vous allez guider vos quatre personnages au milieu d'un vaste donjon de quatorze niveaux, peuplés de monstres redoutables et parsemés de pièges. La réalisation est quasi identique à celle du ST. La vue 3D du labyrinthe est toujours aussi bien rendue et les monstres animés aussi beaux. On retrouve avec plaisir la très grande ergonomie qui a présidé à la réalisation de ce jeu. Les bruitages digitalisés vous plongent totalement dans l'ambiance. Ils sont identiques mais leur rendu est un peu plus sourd que sur ST. Seule différence notable, la proximité des monstres est maintenant signalée par des battements de cœur dont l'intensité est proportionnelle à la distance. Cela vous permettra en particulier de réorganiser votre équipe ou de préparer des potions sans crainte d'être surpris. Les plans étant identiques, vous pourrez mettre à profit la série d'article d'aides que nous lui consacrons. Un fabuleux jeu de rôle à posséder absolument (Disquette FTL pour *Amiga*.)**
Jacques Harbonn



Blade Warrior

Un jeu difficile qui vous entraîne dans un labyrinthe peuplé de monstres et de pièges assez affreux.

aventure-action : type
13 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★ : bruitage
A : prix



Vous devez retrouver le crâne d'Helfyre. Il faudra pour cela récupérer certains objets dans un ordre précis. Vous allez évoluer dans un labyrinthe assez complexe. Les monstres qui hantent ces sombres couloirs ne chercheront pas à vous poursuivre. Aussi vous n'aurez que faire d'une arme. N'imaginez pas pour autant que vous pourrez vous balader dans les couloirs comme en promenade. Chaque écran vous réserve son lot de surprises : gouffre, baril de poudre ne demandant qu'à exploser au moindre contact, tridents aux pointes acérées, et autres obstacles. Pour progresser, vous devrez utiliser les ascenseurs et autres plates-formes mobiles en sautant dessus au bon moment. La précision est de mise car la moindre erreur de jugement dans l'estimation de la distance ou du moment risque de vous être fatale. Certes vous aurez le plaisir d'entendre l'annonce de votre mort en voix digitalisée très compréhensible, mais ce n'est pas cela qui vous fera progresser. Les graphismes sont corrects et très variés et l'animation agréable. Les bruitages sont plus restreints en dehors de la voix digitalisée déjà signalée. Un bon et difficile jeu. (Notice en français) (K7 Code Masters pour *Spectrum*)
Jacques Harbonn



Message in a bottle

A propos de Dungeon Master

Jacques Harbonn s'aventure toujours plus loin dans le monde fascinant de Dungeon Master et vous livre aujourd'hui les secrets des niveaux 5 et 6.

Nous allons explorer aujourd'hui les niveaux 5 et 6. Ces niveaux recèlent de multiples difficultés tant au niveau des monstres qu'à celui des pièges et autres obstacles qu'il faudra surmonter.

Commençons par le niveau 5. Vous y rencontrez deux types de monstres nouveaux, l'hydre et le serpent volant. Tous deux occasionnent des blessures empoisonnées. Aussi préparez un nombre suffisant de potions antipoison pour ne pas vous trouver à court au moment inopportun. Ces deux créatures sont assez résistantes et supporteront plusieurs boules de feu avant de succomber. De plus, le serpent présente un danger supplémentaire : avec ses ailes, il est capable de survoler les trappes. A la descente de l'escalier, vous vous trouverez dans un long couloir menant directement à l'escalier du niveau 6. Pourtant il serait dommage de ne pas récupérer les objets qui se trouvent au cinquième niveau, d'autant que vous risqueriez d'être bloqué au sixième si vous êtes passé à côté d'un passage secret ou d'un mur creux dans les niveaux précédents. Prenez donc le premier couloir à gauche qui vous mène à une grande pièce où s'ouvrent quatre portes. Nous allons explorer ces portes dans le sens des aiguilles d'une montre. La première donne sur une pièce parsemée de trappes qui s'ouvrent et se referment au moindre de vos déplacements. Au fond se trouvent deux couloirs, à droite et à gauche. Mais pour y parvenir vous devez effectuer un trajet hésitant, en prenant bien garde d'éviter les trappes. Dans le couloir de gauche se trouve un passage secret, au niveau des chaînes dans le mur. Ce passage est en fait double car un autre mur est creux dans le petit couloir où vous aboutirez. Mais attention, un serpent volant garde le coffre. En continuant l'exploration de cette partie, vous passerez sur un « piège » qui vous fait pivoter d'un quart de tour à gauche. Passons maintenant à la seconde porte. Elle mène à une grande salle avec un bouton de déclenchement à droite. En dehors d'un étroit couloir à gauche, un mur invisible vous empêchera d'avancer au delà d'une certaine limite. N'oubliez pas d'explorer au retour le passage secret qui s'est ouvert après avoir récupéré le collier au bout du labyrinthe. La troisième porte permet d'accéder à deux salles. Pour ouvrir la grille de celle de droite, il faudra appuyer sur le bouton dans le trou à gauche de la herse. La salle de gauche est déjà plus difficile. Vous trouverez un bouton de déclenchement qui fait disparaître un faux mur révélant un autre bouton et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un nouveau couloir apparaisse. La dernière porte donne sur une salle bloquée par une série de rideaux de téléportation. Voici les déplacements nécessaires pour en venir à bout : droite, arrière, avant, gauche, droite et enfin arrière. Avant d'aborder le sixième niveau, empruntez donc le second couloir à gauche dans le couloir principal. Vous trouverez un escalier qui remonte au quatrième niveau, puis, après avoir libéré le passage secret, allez dans la salle au bout du couloir à gauche contenant les champignons hurleurs. C'est le moment d'entraîner vos champions, les guerriers, au lancer d'armes et les ninjas au combat au corps à corps pour les faire monter de niveau car les créatures ne sont pas très redoutables. De plus vous pourrez constituer ainsi une abondante provision de nourriture car de nouveaux champignons réapparaissent si vous quittez cette salle. Redescendez l'escalier et revenez-y à nouveau.

Que nous réserve donc le niveau 6 ? Les yeux géants font leur apparition et sont assez dangereux. Dans un premier temps, il faut déposer dans les niches quatre objets définis par énigmes. En voici les réponses : miroir d'illusion (mirror of dawn), arc, gemme bleu et pièce d'or. Vous pourrez d'ailleurs les récupérer une fois que la porte se sera ouverte et dès que vous aurez pris possession de la clé. Vous allez ensuite vous trouver dans un couloir avec trois pièces aux difficultés diverses. Dans celle de droite, vous devrez abaisser le levier, déposer un objet lourd (coffre par exemple) dans le rideau magique qui apparaît. La herse s'ouvre alors. Récupérez la clé, franchissez ensuite le rideau, reprenez l'objet déposé, appuyez sur la gemme-bouton pour fermer la trappe et sortez. Dans la seconde pièce, il faut effectuer une combinaison entre les différents boutons pour voir s'ouvrir un passage secret. Dans la troisième, vous glissez une pièce d'or dans le trou pour ouvrir le passage. En continuant, vous trouvez une bifurcation. L'embranchement de droite conduit à la salle des squelettes. Il y a deux passages secrets. Le premier au fond à droite ne s'ouvre que lorsque des squelettes passent sur le déclic au sol. Le second au fond à gauche a son bouton d'ouverture près de l'entrée. Un peu plus loin, vous vous retrouvez bloqué entre deux portes, une qui vient de se refermer derrière vous et une autre qui refuse de s'ouvrir à l'aide des clés que vous possédez. Pas de panique. Il faut réussir à franchir le difficile passage du couloir de droite. Pour y parvenir, vous aurez besoin d'une rapidité et d'une synchronisation parfaites. Déposez coffres et autres objets lourds pour vous alléger, avancez (au clavier, c'est plus rapide) au moment où le rideau magique est sur le point de disparaître et ouvrez la porte rapidement. Vous vous retrouvez alors au point de départ mais la porte ouverte. Il faut alors avancer deux fois rapidement, toujours au moment où le rideau de téléportation va disparaître, vous reposer un peu et refaire la même chose pour le second rideau (attention, la synchronisation est différente). Dans le passage où l'on vous propose de tester votre force, lancez un objet, puis reprenez le couloir principal pour emprunter la porte maintenant ouverte. Vous trouverez quelques passages secrets pas trop difficiles à découvrir et un faux mur creux dans la grande pièce du passage secret comportant un escalier montant. Encore plus loin, un levier commande l'ouverture temporaire d'une porte. Laissez sortir les monstres, débarrassez-vous en et réactionnez le levier en vous précipitant avant que la porte ne se referme. Vous voici devant l'escalier menant au septième niveau. J'espère que vos personnages sont maintenant assez puissants car la suite vous réserve des combats nombreux et des obstacles difficiles à franchir, comme nous le verrons dans le prochain numéro. Jacques Harbonn

BLACK PANTHER

Sur C 64, pour tous ceux qui sont coincés dans la première partie de **Aztec Tomb**, voici la solution : s, look hall, take jar, w, look bed, go trap, take cloak, wear cloak, look cellar, take key, u, open draw, look draw, take key, e, n, go ladder, open chest, throw key, take scord, take rope, d, s, open door, go door, throw key, climb building, take wood, d, s, throw wood, e, look pool, fill jar, look fish, catch fish, w, go bridge, s, take mouse, n, w, remove cloak, throw cloak, go gate, empty jar, n, e, fill jar, w, go gate, empty jar, take cloak, climb bean, throw mouse, go path, go valley, s, throw rope, climb rope, give cloak, take box, open box, take map, look map, d, n, e, go harbour, go boat, look boat, go cabin, take torch, go hatch, n, go island, go hole, light torch, take jacket, wear jacket, u, unlight torch, go boat, n, e, go south east, go cliff, jump over, swim, go beach, go forest, n, climb statue, throw jar, take diamond, d, e, look wall, plug diamond, go passage, light torch... et c'est fini ! Tous les renseignements sur **Apollo 18** sont les bienvenus. Salut à tous les membres de Transcom.

ALEXANDRE FLORES

Pour Patrick (n° 57), dans le **Temple de Quanhtli** : dans la cabane en bois de l'oncle, se trouve un passage secret. Va vers le porte-manteau, et appuie sur entrée. Un passage s'ouvre. Baisse-toi avant d'entrer. Là, tu trouveras un livre, 10 balles et de la nourriture.

A mon tour, comment faire pour ne pas être tué par les boules de feu ? Que donner au Dieu du temple ? J'ai trouvé le message suivant : « les pierres de lumière sont les clefs du temple sacré », que veut-il dire ? Je ne sais pas, non plus, à quoi sert l'étoile. Merci d'avance à tous les aventuriers qui m'éclaireront de leur lumière.

FABRICE CARTON

Sur PC, pour Sébastien (n° 58 bis), dans **After Burner**, il est possible d'utiliser la continuation du jeu après le niveau 10. Seulement, cette « continuation » ne peut être utilisée que 3 fois (c'est écrit à la dernière page du manuel). Pour Super Zizou ST (n° 58), dans **Winter Games**, je peux te donner un moyen de gagner une ou deux secondes dans les virages. Il faut réussir à faire monter le bobsleigh, aussi haut que possible dans les virages. Ainsi la force centrifuge te propulsera plus vite lorsque tu sortiras du virage.

Dans **Armorik le Vicking**, dans le second monde, où se trouve la clef ? Dans **Articfox**, comment détruire l

fort ennemi ? Dans **Eden Blues**, *où se trouve la sortie ? Je remercie d'avance mes sauveurs.*

LOIC PELTIER

Sur PC, dans **Gunship**, *pour Erwan (n° 59), voici la liste des signatures et leurs mots de passe :*
Accent Trampoline
Billboard Kickback

ARNAUD ALESSANDRA

Pour Louis (n° 58), les vies infinies sur **Arkanoïd** *(TO8D), s'obtiennent en tapant :*
CLEAR, &H79FF
LOADM»ARKANOID
poke &HBD6D, 225
poke &HBD6E,225
EXEC
Dans le 5e axe tu dois détruire les anachronons. Pourrais-je avoir des pokes pour **Game Over II**, **Green Beret**, **Prohibition** *?*
Cromagnon Melodrama
Dakota Onstage
Electra Vertical
Foothold Insolent
Grenadier Nocturne
Hedgehog Locksmith
Ivory Willow
Knockout Purebred
Lozenge Romantic
Mazurka Yellow
Nebula Quaker
Ovation Upstage
Penthouse Symphony
Quartz Zebra
Comment s'échapper dans **Great Escape** *?*

CHRISTOPHE HERRMANN

Comment se procurer le bateau dans **Mandragore**, *est-il vraiment indispensable ? Dans* **Héritage II** *que faut-il faire avec les objets collectés ?*

CHRISTIAN MONTARON

Pour Sandy (n° 53), dans **Commando** *poke 5428,173 et poke 16727,73*
Dans **Space Harrier** *poke 5834,234 et poke 5835,234, sys 2128*
Pour Steph the Devil (n° 56), dans **Druid** *poke 35744,0 et poke 35731,12, sys 5120*
Pour David le Grand, dans **Barbarian**, *voici le poke d'invincibilité et immortalité : 04-08-59 (n'oublie pas les tirets).*
Pour Henri (n° 56), dans **Gauntlet**, *poke 49009,96, sys 32768, dans* **Bombjack II**, *poke 7053,200, sys 3303*
Pour Chris, the Nickels (n° 56), sur **Elite**, *tue tous les engins que tu croises (sauf la police et les bases), et tu auras de l'argent. Achète un « Fuel Scoops » et un « ECM », récupère les caisses. Après avoir détruit un vaisseau, récupère le métal. Tu seras vite riche, achète alors un « Cargo Bay Extension » et un « Auto Dock Computer », tu rentreras automatiquement à la base en appuyant sur « D ».*
Pour Mickaël (n° 56), dans **World Games**, *pour le rouler sur le tronc, appuie sur shift et si tu as un joystick, va de droite à gauche pour faire avancer le bonhomme. La touche shift fera changer de sens au tronc. Vas-y, tu l'auras !*
Pour moi, sur PC, dans **Vixen** *je n'ai pas d'images !*

SEBASTIEN SEGAFAN

Pour Alexandre (n° 55) dans **Alex Kidd in Miracle World**, *il faut taper 2 fois dans le bloc pour pouvoir accéder à l'échelle. A ce niveau, il faut posséder le bâton de vol et la capsule B pour accéder à la salle où se trouve Jankem le Grand : une fois que tu l'auras battu au jeu de Jankem, il faut te coller à lui, ainsi les balles qu'il te lance ne t'atteindront pas. Tu n'auras plus qu'à lui sauter dessus et à lui donner 3 coups de poing. Au tableau suivant, le bloc de pierre, donné par le roi au niveau 10, te sera utile, car dessus figure le code permettant d'acquérir la couronne et donc finir le jeu.*
A moi : que faut-il faire devant le dernier mur dans **Secret Command**. *Dans* **Action Fighter**, *je suis bloqué par les 6 chars de la fin de la 4e tournée.*

INCONNU

Pour Len Wossname, bloqué dans **Guild of Thieves** *(n° 58 bis), pour sortir de la salle claustrophobe, il faut casser les barres au SE ou SW de la Junction Chamber, suivre le passage ainsi ouvert puis dérouler l'échelle de corde se trouvant sous la chute d'eau. Tu trouveras cette corde dans la chambre claustrophobe mais pour y grimper, il te faudra les gants sur la ruche. On peut traverser le bac. Pour prendre le minerai, il faut le pick et en frapper la veine de minerai, puis prendre les « chips of mineral ». Pour ouvrir l'opaque case, il faut prendre les dés de toutes les salles, frotter le fer à cheval (qui se trouve dans le château sur une porte extérieure), et taper le rolldice », un génie apparaîtra et vous demandera un nombre. Répondez « five » pour chaque dé, puis glissez les dés dans les fentes correspondantes (dé vert-slot vert...). Pour* **Jinxter**, *pour ouvrir le coffre de la poste, il faut montrer la souris à la postière et mettre toutes les « handles » du coffre en bas. Tu trouveras alors un nouveau charme dans ce coffre. Il faut être engagé par le boulanger. En tamisant la farine, vous trouverez un charme. Allez dans la salle suivante, mélangez le charme à la pâte à pain. Mettez cette pâte au four. Montrez le pain au boulanger, puis ouvrez-le pour récupérer le charme.*

JEANNE

Pour Phil Dean Jonnes (n° 59) dans **Meurtres en Série**, *tu trouveras Suzanne Delmare en 96.124 à 17 h 30. Le code du coffre de l'Etac est 6128. Macomber est en 111.134. Le cadavre de Karl Kommen est en 80.89 (par bateau), celui de Dieter Backlinder (pendu) en 49.60, celui de J.K. Dickson en 98.135. Coordonnées des indices :*
★3 en 82.50
★5 en 98.138
★15 en 140.144
★13 en 140.144 à 13 h 15
★15 en 82.50
★16 en 82.50
★18 en 82.50
★21 en 111.134
★23 en 85.169
★25 en 106.104
★26 en 53.69
A moi : j'ai recueilli tous les témoignages sauf le second de Graf Von Druben et que signifie le parchemin de l'arbre de la prison ?

ALEX

Sur ST, pour Gilles (n° 59 bis), dans **Bill Palmer**, *le passeport se trouve devant la malle à gauche et non dedans. Pour Yves de Marseille (n° 59 bis), dans* **Silent Service** *pour lancer les torpilles arrières, il faut trouver le périscope à 180 °, grâce à la touche > < ou à la manette de jeu.*
A moi, dans **Police Quest**, *j'arrive à l'hôtel Delphoria pour démanteler le réseau de jeu et de drogue. Je m'infiltre dans ce réseau, je loue une chambre avec Sweet Cheeks et de là je n'avance plus. Que faire ?*

CHRISTOPHE DE TOULOUSE

Pour Médor et son CPC (n° 59), dans **Wonder Boy**, *ce n'est pas un ressort, c'est un poulpe. Pour le tuer, il suffit de tirer dessus. Si tu n'as pas de tir, marche sur l'œuf, tu auras alors un oiseau dans la tête et tu pourras foncer sur le poulpe. A moi, dans* **3D Fight**, *je meurs au niveau de la toupie, comment la passer ? Où trouver le « gros » robot dans le* **Game Over II**. *Comment tuer le gars au pistolet dans* **Renegade** *? Dans* **Short Circuit**, *j'ai le programme « searching » mais où trouver la carte pass, les clefs ? A quelle heure faut-il sortir de l'usine ?*

GUILLAUME

Sur CPC, pour **ATF**, *au-dessus de la mer, pour éviter d'être touché par les avions venant derrière toi, il faut voler au ras de l'eau. L'indicateur d'altitude doit être quasiment nul. Pour éviter le renouvellement de l'armement ennemi, il faut détruire les usines en premier lieu. Dans la seconde partie de* **Game Over** *(code 10218) pour obtenir un écran protecteur, il faut tirer plusieurs fois sur la statue au niveau supérieur.*
A moi : comment charger des tableaux à volonté dans **Arkanoïd** *? Que faut-il faire dans* **Au Revoir Monthy** *et* **MGT** *?*

WASP/FPC

Voici quelques pokes intéressants (toujours après un reset)
Draconus *poke 9926,173 (vies infinies)*
poke 2324,(1-9) (nombre de flammes (1 pour 10, 2 pour 20)
poke 10125,32 : enlever les collisions de sprites
poke 37638,10 sys 15360 pour faire partir le jeu.
Pour **Marauder**, *appuyer simultanément sur les touches : commodore, Q, Z, Espace le message cheat apparaîtra en bas à droite.*
Dans **Dane 2**, *pour changer de temps poke 40960,0 poke 3468, 1-9 poke 3469,1-9 poke 3470, 1-9 poke 3471, 1-9.*
Pour avoir de l'énergie infinie poke 12628,169 poke 12629,169 poke 12630,169 poke 12631,169 sys 6298.
Pour **The Great Giana Sisters** *: appuyer simultanément sur les touches BNMJKL puis sur Run/stop*
Pour les Ramparts poke 13931,96 : énergie infinie pour le joueur 1 poke 14021,96 : énergie infinie pour le joueur 2 poke 3498,0-42 : pour choisir le tableau de départ (0_42) sys 3077 pour faire repartir le jeu.

ANTHONY

Sur Atari, pour Doctor Joe (n° 58), dans **Crash Garett**, *tu ne peux pas t'échapper des mains du baron. Je te donne le début de la solution : demande parler Cynthia, frappe, ouest, regarde, fouille établi, prends corde, monte avion, fouille boîte à gants, lis papier, descends, est, va aéroport, va bureau, monte avion, va Hollywood, appelle fiancée, attends, va Posterville, va clinique, à pied, regarde, grimpe clôture, parler sorcier, enlève casque, demande aide, sud-est, nord-est, nord, pends pelle, attends.*
Pour Cruz (n° 58), dans **Road Runner**, *pour avoir des vies infinies, appuie sur les lettres U et S simultanément. Tu verras, c'est magique.* ▶

Dans **Renegade**, le jeu se termine au 5e niveau (5e clef), après tu recommences le jeu, mais c'est plus difficile. Dans **le 5e axe**, tu dois ramasser le plus d'objets possible, aller le plus haut possible et à un certain moment tu devras faire une sorte de course contre le temps, en évitant tous les obstacles dans un autre temps.

ANTOINE MUSSARD ET LEBARESILLE

Voici la solution des 5 premiers niveaux de **Last Ninja** : 1er niveau : prendre la bombe fumigène et la lancer sur le dragon. Celui-ci doit s'endormir. 2e niveau : prendre la griffe du lion, se diriger jusqu'au mont et sélectionner la griffe, vous pourrez alors l'escalader. Faire de même dans l'autre sens pour le mur. Après, il faut traverser la rivière, prendre le gant et prendre la stalagmite qui va vous rendre invulnérable au feu. Enfin aller vers les lions. 3e niveau : aller chercher le collier autour du cou de Dieu, revenir et aller jusqu'à la statue à côté de la fontaine, sélectionner le collier et se diriger droit vers la statue. 4e niveau : prendre le lasso, puis se diriger vers le sud-est, éviter l'araignée, et sélectionner le lasso pour grimper aux ronds jaunes. 5e niveau : rentrer dans le temple grâce à la clef trouvée au 1er niveau. Je suis bloqué par le gardien qui lance des épées. Help ! A quoi sert la rose ?
Je cherche les pokes disks pour **Wonder Boy**, **Slap Fight** et **Game Over**. A bientôt et luttons contre Atistrad.

LUDOVIC

J'ai les nerfs à fleur de peau, le **Vindicator** me rend fou, vite donnez-moi le code de la mission n° 2. Je cherche des pokes pour **Antiriad**, **Xevious**, **Cauldron II**. Merci d'avance.

AUREL

Dans **Incantation**, la traduction d'Al Azif est cachée sous le tiroir du débarras, en haut, avec des clous dedans. Dans le salon, il y a un fusil et des cartouches dans le placard, mais où sont les clefs ? Celles pour ouvrir la porte fermée que l'on voit à gauche dans la cuisine ? Comment fondre l'argent ? Où habitent les Vadieux ? Comment aller chez eux ? Où sont les dolmens ? Dans la bibliothèque, il faut prendre le livre n° 163 pour ouvrir un passage secret... mais comment tuer le loup-garou ?

HOMO AMSTRABILIS

Donnez-moi tout ce que vous trouverez sur **Saboteur II** et **The Living Daylight**. En échange voilà des renseignements sur **Ghost'n Goblins**. Pour tuer les monstres qui tirent des boules de feu, il faut grimper à l'échelle et tirer. Attention il y en a d'autres. Pour traverser le fleuve, il faut sauter sur le radeau.

ERIC

Voici quelques codes : pour **Xénon**, sur certaines versions (les plus anciennes), vous tapez « tape », puis return et F5 en cours de jeu. Sur **Arkanoïd** tapez « deatmstart » à la fin du chargement puis return. Tapez « S » en cours de partie et vous serez au tableau suivant. Pour **Outrun**, tapez « starion » en mode démo puis « S » pour passer au stage suivant, « T » pour 10 secondes en plus, « D » pour sauvegarder l'image au format Degas, « 8 » pour 60 secondes, « O » pour le jeu en mode ralenti, « . » pour être en mode normal, « Q » pour des renseignements sur le jeu et enfin « X » pour sortir. Dans **Barbarian**, tapez « 04-08-59 » pour être invincible. J'oubliais de vous dire que les tirets doivent être tapés avec la touche moins et qu'il faut faire return pour que le code soit pris en compte. Mais devant le sorcier, on se rend compte qu'il est aussi invincible. Appuyer alors une dizaine de fois sur backspace et essayer de lui renvoyer sa boule de feu. Retapez le code après avoir pris le diamant et retournez au point de départ. Un petit truc pour voir les tableaux que vous ne connaissez pas pour **Space Harrier** : copiez le disque Z (il n'est pas protégé), regardez ce qu'il y a dedans, et vous constatez qu'ils s'appellent tous « XX.PM ». Regardez les derniers : ils s'appelent : « levelX.Dat ». Mettez-le « level1.Dat » dans la corbeille et renommez celui que vous voulez voir avec le même nom et ce sera le premier chargé.

MCD

Pour Nicolas, Amigafan (n° 58). Dans **The Faery Tale Adventure** : Les blues Stones ne peuvent être utilisées que dans les Great Stone Rings ; à l'intérieur d'un de ces cercles de dolmens, tu utilises ta blue Stone (MAGIC : BLUESTONE) et tu te trouves alors télétransporté dans un autre Stone Ring, quelque part dans le pays, avec une augmentation de ta vitalité (VIT :).
Le dragon se trouve dans une grotte située dans les montagnes enneigées du nord-ouest. Si tu n'arrives pas à la trouver, cherche un des quatre rangers situés au nord, est, ouest et sud de la caverne du dragon.
La fille du roi est bien cachée dans une tour située dans les montagnes au sud-ouest de Marheim. Cependant, pour les franchir, tu auras besoin du Golden Swan (Cygne d'Or) qui est sur une petite île au sud-est.
Pour arriver jusqu'à cette île, tu devras naviguer avec la tortue. Pour pouvoir disposer de la tortue, deux solutions : Soit tu cherches le reptile ovipare qui se trouve sur une presqu'île à l'extrême nord, tu sauves ses œufs et la tortue te donne un coquillage (Shell) qui te permet de l'appeler quand tu le désires (pour autant que tu te trouves près de la mer, bien sûr !), soit tu prends directement le Shell dans la WatchTower, sur une avancée de terre qui borde le golfe de Marheim.
Mais, pour pouvoir monter le Golden Swan, tu devras avoir le lasso d'or, qui se trouve chez la sorcière, dans la forêt de GrimWood, au nord-est... Je te conseille de faire une carte de la forêt et de te munir de maints BirdqTotems !
Le monde astral possède une entrée dans la forteresse du magicien, située dans la plaine du Chagrin, au sud ouest, mais attention !
La flaque de lave devant la forteresse ne peut être franchie que si tu possèdes la Rose, qui se trouve dans la ville d'Azal, dans le grand désert (Burning Waste)...
Malheureusement, cette ville n'apparaît que lorsque tu as attrapé les cinq statues d'or, qui peuvent être obtenues :
– Dans le Cristal Palace de la bonne fée (île du nord)
– Dans le castel de Seahold, à l'extrême sud-est
– Dans la forêt de Grimwood (au sud du château)
– Dans les tombes d'Hemsath
– Après avoir libéré la princesse Katra
Bonne chance !
Et surtout, ne te décourage pas en voyant la complexité du jeu (car tout ceci n'en représente qu'une partie) : je suis parvenu à terminer ce jeu en seulement un an !

SÉBASTIEN

Dans **Xenon,** après avoir tué le premier monstre du deuxième secteur (ce qui fait le troisième monstre depuis le début du jeu), se laisser abattre par les ennemis. Tu perds une vie (il t'en reste deux si tu joues bien). La deuxième partie du deuxième secteur est complètement dégagée (stupéfiant non ?), tu n'as personne à affronter. Tu arrives au deuxième monstre du deuxième secteur, mais comme tu as le plein de fuel, c'est un jeu d'enfant de l'abattre. Tu passes donc dans le troisième secteur, encore plus difficile que les autres... Tout ceci sur Amiga.
Dans **Les Passagers du Vent**, comment faire après que l'abbé ait raconté l'histoire de la lettre de St Quentin à Isa ? Je suis coincé avec un écran uniquement composé d'un paysage (aucune commande ne marche. Suis-je sur une mauvaise piste ?).
Comment jouer dans **Western Games ?** Comment utiliser les icônes dans **Wizball ?** Je ne comprends rien à **Roadwar 2000** et à **Frost Byte !!!** (Please, HELP)
En attendant voici quelques pokes pour Commodore :

Space Harrier :
faire un reset puis taper :
POKE 6010,234
POKE 6011,234
POKE 6012,234
Pour relancer le jeu : SYS 2128

Eagle nest :
faire un reset puis taper :
POKE 25519,234
POKE 25520,234
Ceci t'aura donné des vies infinies.
POKE 17928,234
POKE 17929,234 (munitions infinies)
POKE 19909,153 (pour obtenir 99 clefs)
SYS 18755 (pour accéder à l'ascenseur)
SYS 2061 (pour relancer le jeu)

Ball Crazy :
Reset puis SYS 32784 et ce sont les vies illimitées

West Bank :
Reset puis :
POKE 4256,1 à 20 vies, ou encore :
POKE 12713,165, pour les vies infinies.
SYS 4100 et c'est reparti.

Nemesis :
POKE 5975,234
POKE 5976,234
POKE 5977,234 pour les vies infinies.
SYS 5779 pour rejouer.

Ghost'n Goblins :
Reset puis :
POKE 2358,234
POKE 2359,234
POKE 2360,234 pour les vies infinies.
SYS 2128 pour repartir.

Rambo :
10 POKE 53280,6 :
POKE 53281,1

```
20 FOR I = O TO 23:
READ A: POKE 272+1,
A: S = S+A: NEXT
30 IF S () 2067 THEN PRINT
« ERREUR DANS LES DATAS »:
END
40 PRINT « INTRODUISEZ LA CASSETTE ET PRESSEZ PLAY »
60 WAIT 1,56,49: POKE 816,16:
POKE 817,1: LOAD
70 DATA 32,165,244,169,32,141,
1,5,169,1,141,2,5,76
80 DATA 99,3,169,173,141,143,
12,76,3,65
```

J'aimerais avoir des pokes pour **Vyper**, **Ninja**, **Mission**, **Garrison**, **Larrie**, **Wizball**, **Mission Elevator**, **Impact**, sur Amiga. Merci d'avance.

LAURENT ET OLIVIER

— Un truc pour briser les scores à **Test Drive** (Version Amiga) : pour pouvoir négocier les virages les plus serrés à pleine vitesse, il suffit de maintenir le bouton du joystick enclenché.

— Dans **F-18 Interceptor** (sur Amiga), pour obtenir directement les quatre premières missions, sans passer par la qualification, il faut :

1 : faire une copie
2 : charger la copie avec la protection
3 : à l'apparition du premier requester, ôter la protection et le tour est joué.

— Dans **Englightenment Druid II** (sur Amiga), il existe des stages secrets dont l'entrée se trouve à l'extrême nord-ouest des contrées de feu.

— Dans **Druid II**, comment utiliser la « Horn » et le « Gold Coin » ? Comment atteindre les tours d'Acamentor ?

— Dans **Interceptor**, de quelle manière détruit-on le sous-marin de la mission n° 6 ?

Merci aux Amigamen expérimentés.

BRUNO LACOSTE

2 petits trucs de rien du tout pour ceux qui peuvent être intéressés :

Alien 8 (Spectrum 48 K) :
Poke 23322,x où x est le nombre de vies souhaité.
Poke 23350,x où x est la durée souhaitée.
(Je sais qu'**Alien 8** est un jeu « ancien », mais je n'ai découvert ces pokes que tout récemment, ce qui m'a permis d'aller jusqu'au bout de cette aventure.)

Arkanoïd 2 (Spectrum 48 K) :
Poke 32646,x où x est le nombre de vies souhaité. Il est recommandé de ne pas dépasser 15 pour x, car les vies disponibles s'affichant au bas de l'écran, à partir de 20 environ, celles-ci s'affichent alors un peu partout sur l'écran !
Poke 40444,x-1 où x est le numéro du tableau suivant souhaité. Je ne sais pas encore combien il y a de tableaux.
Poke 31815,x) et poke 31816,x) pour modifier le score à volonté. (Tricheurs !)

IRON BIRD

Pour l'Amigaloman (n° 57), dans **Les Passagers du Vent II**, clique sur la gachette après qu'Isa ait choisit de tirer au fusil.

Pour Pierre le Cépécien (n° 57) qui nous demande des pokes :

```
10 ' YIE AR KUNG FU
20 MEMORY &3FFF: LOAD
« KUNGFU0.BIN »,&4000
30 POKE &40DA,&C3: POKE
&40DC,&B0
40 FOR A=&B000 TO B007: READ
A$ :POKE A,VAL(« & »+A&):
NEXT
50 DATE 3E,0,32,18,8A,C3,DD,40
60 FOR B=&4000 TO &400F:
POKE B,0: NEXT
70 CALL &400F

10 ' GREEN BERET
20 MEMORY &6FFF
30 LOAD « DATA0.BIN », &7000
40 POKE &7160,80
50 POKE 7161,&BE
60 x=&BE80
70 READ A$
80 IF A$=« xx » THEN 120
90 POKE x,VAL(« & »+A$)
100 x=x+1
110 GOTO 70
120 CALL &7000
130 DATA 3E,C9,32,3B,25
140 DATA 3E,00,32,34,14
150 DATA C3,30,02,xx
```

Pour Wasp du fpc (n° 57), la solution complète de **Blueberry** :

1. est
2. sud
3. est
4. mac Clure
5. est
6. est
7. nord
8. mac Clure
9. mac Clure
10. mac Clure
11. mac Clure
12. le plan
13. mac Clure
14. mac Clure
15. mac Clure
16. la dune à droite de mac Clure
17. le spectre
18. le spectre
19. le spectre
20. mac Clure
21. mac Clure
22. mac Clure
23. sur le point rond à gauche en bas du rocher vertical à droite de l'écran
24. sur le message codé
25. sur la tête du cheval
26. sur le lasso à côté de la main
27. sur le quatrième dessin à droite de l'écran (murailles)
28. à l'entrée du puits à la base de la fumée
29. sur la lampe
30. sur le dessin du puits
31. sur la maison bleue et verte
32. faire le code ULI en cliquant en dessous des trois lettres
33. sur la main qui pousse le mur.

Pour Louis (n° 58), dans **Renegade** : rassure-toi, ta disquette fonctionne correctement. Le but de cette première partie est de tuer M. Big (le chef du 5e niveau). Quand on y est parvenu, on recommence tout mais en plus difficile (il faut bien que le héros meure : dans la 2e partie, tu dois venger la mort de ton frère !...). Détail amusant : à ton deuxième passage, tu collectionnes une deuxième série de têtes et ainsi de suite.

Merci à ceux qui pourront me donner le moyen d'avoir de vies infinies dans **Street Fighter** sur Amiga 500.

P.S. : Pour utiliser les programmes « vies infinies » :
— enregistrer le programme sous un nom quelconque
— le rappeler en mémoire par LOAD
— insérer la K7 ou la DQ dans le lecteur
— lancer le tout par RUN.

P.P.S. : Vive **Iron Maiden**.

Nous remerçions Benoît et Mama pour leur solution complète du **Manoir de Mortvielle**, Constantion pour celle de **Maniac Mansion**, Mega Fast et David pour celle de la **Chose de Grotembourg**, Alain pour **Tera**, Régis pour celle de l'**Aigle d'Or**, Daniel pour la **Guild of Thieves**, François pour **Starglider II**, Frédéric pour **Mandragore**, Attilio et Pascal pour **Corruption**, Jean pour **Histoire d'Or**.

MISTER POKE

Sur C 64 : **Impossible Mission 2** est un programme particulièrement difficile, mais avec ce poke vous pouvez simplifier les choses en limitant au maximum les collisions de sprites. Tapez le listing suivant, lancez-le et démarrez la K7.

```
1 FOR X=544 TO 619: READ
Y:C=C+Y: POKE X,Y: NEXT
2 IF C=8934 THEN POKE 157,128:
SYS 544
3 PRINT « DATA ERROR »
4 DATA
32,104,225,169,11,141,208,8,169,
58,141,209,8,76
5 DATA
16,8,72,77,80,169,32,141,100,178,
141,164,190,169,78
6 DATA
141,101,178,141,165,190,169,2,
141,102,178,141,166,190,76
7 DATA
230,159,169,0,141,17,49,141,23,
63,141,138,102,16,9,173,141
8 DATA
31,63,169,234,141,18,49,169,169,
141,16,49,238,32,208,96
```

Rastan Saga est une honnête adaptation d'un succès d'arcade. Le premier niveau de ce jeu est assez facile, mais ensuite les choses se gâtent. Si vous vous sentez frustrés, vous pouvez toujours utiliser ce poke qui vous donnera des vies illimitées. Vous le tapez, puis RUN et vous démarrez la K7.

```
1 FOR A=400 TO 457: READ B:
POKE A,B: NEXT SYS 400
2 DATA 32,44,247,32,108,245,196,
163
3 DATA 141,196,2,169,1,141,201,2
4 DATA 76,167,2,160,189,141,116,
1
5 DATA 169,1,141,117,1,169,88,
141
6 DATA 211,2,169,96,141,244,10,
141
7 DATA 1245,10,76,81,3,169,96,
141
8 DATA 165,160,189,173,141,7,
201,76
9 DATA 26,129
```

Sur C 64, **Bionic Commando** est un excellent programme, mais vous n'aurez pas beaucoup de chances de découvrir les niveaux supérieurs. Voici un poke pour obtenir des vies illimitées, ainsi que le temps. Mais même avec cela, il faudra vraiment s'accrocher. Vous rentrez ce listing, puis tapez RUN.

```
1 FOR X=525 TO 580: READ
Y:C=C+Y: POKE X,Y:NEXT
2 IF C=5093 THEN POKE 157,128:
SYS 525
3 PRINT « DATA ERROR »
4 DATA 32,86,245,169,24,141,208,
8,169,58,141,209,8,76,16,8
5 DATA 72,77,80, 169,45,141,40,
16,169,2,141,41,16,76,0,16
6 DATA 169,458,141,183,3,169,2,
141,184,3,76,168,3,169,165,141
7 DATA 94,29,141,188,86,76,0,5
```

Pour terminer voici quelques « cheat mode » bien utiles.

Sur C 64 : pour tricher dans **Hawkeye** il suffit de taper VALSSPELER dans l'écran de présentation.

Sur Amiga, dans **Cybernoid**, taper RAISTLIN sur l'écran de crédits, puis presser la barre d'espace. Le tableau de score apparaît alors avec la mention : Cybernoid cheat mode enabled. Vous appuyez sur le bouton de tir pour commencer la partie avec des vies illimitées.

Druid II : le plan panoramix

Alain Huyghues-Lacour, Alias Alan-la-Gâchette, Alias Prince Console, alias Mister Swynghues vous dévoile en exclusivité planétaire le plan d'enfer que vous attendiez tous : celui de Druid II, un logiciel extra-good signé Firebird !

Au menu ce mois-ci : la solution complète et le plan de Druid 2, l'un des plus grands jeux d'arcade/aventure de l'année. Même avec tout ça, il faut s'accrocher pour terminer ce jeu, mais cela en vaut la peine. Ce plan est valable pour les versions CPC, C 64, Spectrum et Amiga.

L'aventure commence dans les ruines : vous devez ramasser des clefs (il va de soi que vous devrez vous en procurer tout au long du jeu) et, surtout, un « Deathland ». Ensuite, sortez à l'ouest.

Dans le désert il faut ramasser deux sorts : « armour » et « invisibility ». Vous allez vers la sortie nord où vous attend le prince démon et vous le détruisez en utilisant « Deathland ». Vous reprenez l'autre « Deathland » qui se trouve dans ce niveau avant de sortir à l'ouest.

Dans le monde du feu, vous prenez les deux « resurrection ». Vous en utilisez un tout de suite, comme ça si le druide vient à mourir, il renaîtra pour reprendre sa quête. Ensuite vous allez combattre le prince démon (avec « Deathland ») et une fois qu'il est vaincu vous prenez la « White orb ».

Repartez dans le désert et prenez la sortie nord.

Dans le monde des rochers, vous devez prendre le « create light », puis vous sortez au nord.

Les cavernes sont plongées dans l'obscurité, utilisez « create light » et tout va mieux. Ensuite prenez le « horn ». Vous sortez par le nord, vous voilà revenu à votre point de départ. Dans les ruines, sortez à l'est.

Dans le marais vous pouvez trouver des « Krakens » qui vous protègeront dans ce dangereux secteur. Sortez au nord.

A l'est du monde de l'eau se trouve une jetée ; c'est là que le passeur viendra vous prendre pour vous emmener dans le château. Pour le faire venir, il faut utiliser le « horn ». Mais ne le faites pas tout de suite car vous n'avez pas encore le « Coin » pour le payer. Sortez au nord.

Le monde des champignons est particulièrement dangereux. Si un champignon empoisonné vous touche, il faut trouver très vite un antidote. Sortez à l'ouest.

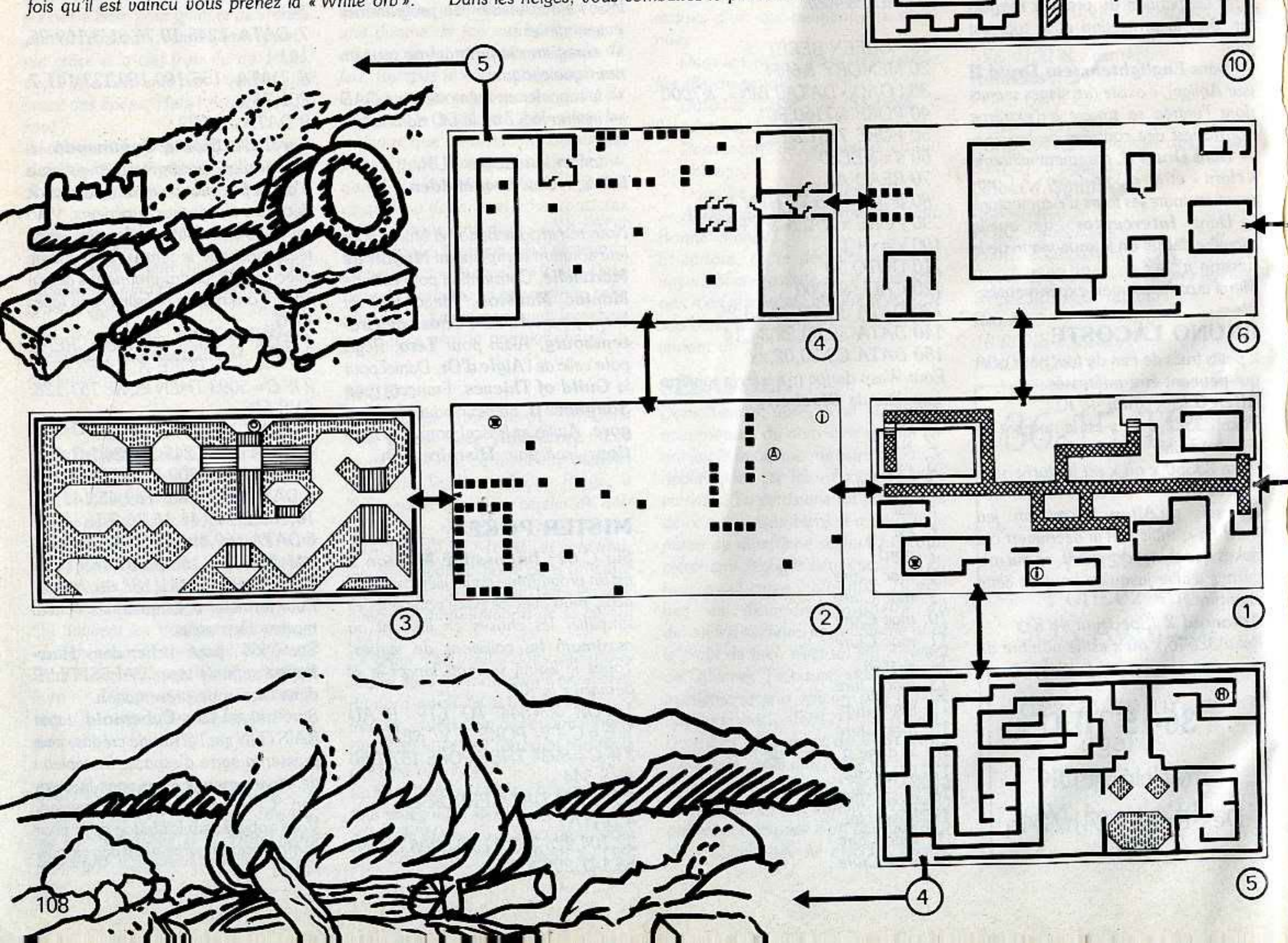
Dans les neiges, vous combattez le prince démon qui vous attend sur le pont au nord, puis les statues vivantes. Vous prenez le « coin » et vous revenez au monde de l'eau pour appeler le passeur.

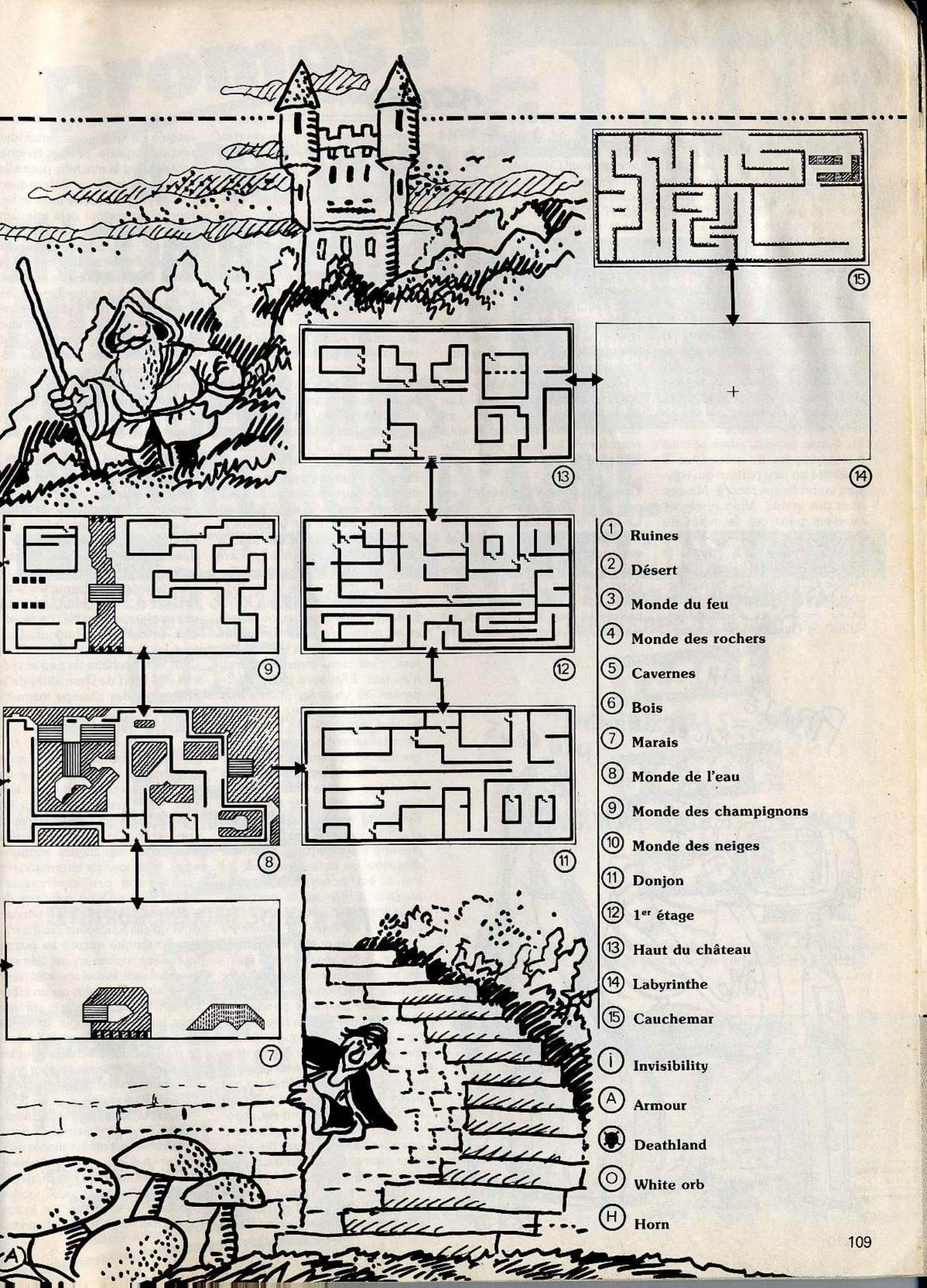
Vous voilà enfin dans le repaire d'Arcamentor ; cherchez le « resurrection » et utilisez-le immédiatement. Ensuite, allez au nord pour emprunter l'escalier qui mène au premier étage, mais attention, un prince démon vous guette.

Au premier étage, de rudes combats vous attendent, contre des statues et un Prince Démon. Un « Deathland » est indispensable. Montez les escaliers au nord.

En haut du château, vous devez trouver un « teleport » et un « resurrection ». Faites attention, certains endroits du sol sont piégés et aspirent votre énergie. La sortie est à l'est. Vous voilà dans un labyrinthe qui n'a pas de sortie. Allez sur le symbole magique qui se trouve au milieu de la pièce et utilisez « teleport ».

Vous voilà au bout de votre quête, mais toutes sortes de créatures vous attaquent. Et c'est le duel final contre Arcamentor, vous pouvez le vaincre en utilisant « white orb ».





15
13
14
9
12
8
11
7
1 Ruines
2 Désert
3 Monde du feu
4 Monde des rochers
5 Cavernes
6 Bois
7 Marais
8 Monde de l'eau
9 Monde des champignons
10 Monde des neiges
11 Donjon
12 1er étage
13 Haut du château
14 Labyrinthe
15 Cauchemar
i Invisibility
A Armour
Deathland
O White orb
H Horn

Suite de la page 80

votre ordinateur jusqu'à la dernière vis, il ne trouvera rien si c'est votre câble Péritel qui a un défaut ! Sachez cependant que la réparation sera plus rapide avec certaines machines qu'avec d'autres. Pour les huit bits, il n'y a aucune sécurité, même pour la réparation elle-même : certaines pièces commencent à se faire rares. Les *PC*, très répandus, sont relativement faciles à faire réparer. Pour des raisons d'approvisionnement en pièces détachées, les *ST* sont plus rapidement de retour que les *Amiga*. Cette situation est celle d'aujourd'hui. Rien ne permet d'affirmer qu'elle restera figée dans cette position. Demain, ce sera peut-être l'inverse.
En dernier recours, adressez-vous à une boutique de spécialistes. Il en existe un peu partout qui agissent en un temps record. Mais ce n'est pas gratuit. Voici quelques adresses pour ces favorisés de Parisiens.
SOS Computer — 8, rue de la Petite Pierre, 75001 Paris (*Compatible PC*) et 50, rue de Rochechouart, 75009 Paris (*Macintosh*)
SCAP — 62, av. Gabriel-Péri, 93200 St-Denis (*Atari, Amiga*)
JBG — 63, av. du Maine, 75014 Paris (*Atari, Amiga*)
International Computer — 26, rue du Renard, 75004 Paris (*Macintosh*)
SEDT — 2, allée Verte, 75011 Paris (*Atari, Amiga, Spectrum, QL*).
Il ne s'agit que de boutiques que nous avons testées nous-mêmes avec succès. La liste n'est donc pas complète. De nombreux magasins se vantent de délais très courts, mais vous êtes les seuls à pouvoir nous indiquer si ces affirmations correspondent à une réalité. Si vous avez particulièrement apprécié la qualité du travail d'un réparateur (à Paris comme en Province), informez-nous et nous nous ferons un plaisir de publier son nom.

Conserver son matériel en bon état

Le matériel ne s'abîme que si on le maltraite. Les ordinateurs prévus pour fonctionner sur des jeeps roulants par vent de sable en plein désert existent. Mais ils coûtent plus chers... Fini le temps où l'on prétendait que les machines ne supportent aucun déplacement ! Il n'empêche : une unité centrale ou un moniteur risquent fort de se souvenir d'une chute de votre table vers le sol : 85 cm de trop.
Avant de brancher, vérifiez le voltage (interdit de rigoler, c'est comme ça qu'on a flingué un *Amiga 1000* à la rédaction de *Tilt*).
Le matériel chauffe : avec ou sans ventilateur il a besoin d'air. Juste pour voir, entourez un moniteur de papier d'alu : il ne tiendra pas la journée ! Alors, évitez de poser vos papiers, manuels, boîtes de programmes sur le moniteur. Ne bouchez pas la sortie du ventilateur à l'arrière des *PC*, ne posez rien sur un *ST* en fonctionnement. Ne posez pas de moniteur directement sur un *TO 9* : si la machine délire, c'est qu'elle a la fièvre.
Pour les déplacements, pensez à mettre les faux disques ou à défaut une vieille disquette dans le drive : la tête de lecture est l'élément le plus fragile. C'est elle qui souffre des chocs et des vibrations. Certaines machines permettent un verrouillage logiciel de la tête (*ST*, *Mac*, commande SHIP sur *PC*).
Evitez fumées de tabac ou autres et les poussières. Les disquettes de nettoyage pour les têtes de lecture, c'est bien, mais point trop n'en faut. Elles sont plutôt décapantes. Si vous les utilisez trop souvent, vous risquez de bousiller le matériel.
Les plus sensibles, ce sont les disquettes : elles n'aiment ni la poussière, ni la chaleur, ni les traces des doigts, encore moins les inondations de café ou de coca-cola. Evitez-leur les aimants, téléphones et autres appareils produisant des champs magnétiques. Et si une disquette est mauvaise, jetez-là ! Pas de trombones, n'écrivez pas au stylo à bille sur la pochette, mais au feutre, plus doux.
Evitez d'éteindre la machine quand une disquette est dans le lecteur, évitez absolument d'éteindre une machine quand la tête de lecture fonctionne. N'enlevez jamais une disquette pendant le fonctionnement de la tête de lecture. Quand vous changez de disquette, attendez que l'ordinateur vous le demande : sinon vous risquez de tromper l'ordinateur qui écrira là où il pense devoir écrire sans avoir été prévenu du changement de support. Vous pouvez assez facilement effacer des données essentielles. Enfin souvenez-vous que la mémoire centrale est volatile : sauf remarquables exceptions, un travail effectué sur une machine n'existe qu'en RAM jusqu'à ce que vous demandiez une sauvegarde. Si vous éteignez brutalement la machine pour aller manger un morceau, cela risquera d'abîmer la disquette dans le lecteur, mais surtout cela annulera votre travail de la matinée !
Ceci dit, 99 % des problèmes avec les disquettes surviennent en usage normal après un mauvais ordre donné à la machine. Classiquement, vous « rangez » vos fichiers pour faire des économies de disquettes, une seconde d'inattention et vous formattez une disquette contenant des fichiers uniques. Moralité : pas d'économie sur les disquettes et une bonne sauvegarde valent mieux que des heures de travail et de regrets quand il est trop tard.
Pas d'économies non plus sur les étiquettes des disquettes : celles qui sont fournies dans les boîtes neuves sont prévues pour. En fait, n'importe quel autocollant fait l'affaire. Jouez des couleurs sur la tranche pour les classer par catégories.
Le stockage des disquettes justifie l'achat d'une boîte, pratique mais pas indispensable. En revanche, conservez-les toujours (surtout les disquettes 5,25 pouces) dans leur pochette de papier spécial et à l'abri de l'humidité, de la chaleur et des champs magnétiques.



Choix des logiciels

Le micromaniaque débutant n'est pas encore arrivé au terme de son parcours du combattant, loin s'en faut. Certes, l'ordinateur est installé, les périphériques sont connectés et le joystick s'apprête à subir de frénétiques soubresauts. Mais tous les informaticiens un tant soit peu expérimentés savent bien qu'il ne suffit pas de mettre la machine sous tension pour qu'elle fonctionne, sauf miracle. Il manque encore au puzzle une pièce maîtresse, un élément essentiel sans lequel un ordinateur ne serait tout au plus qu'un bibelot parmi d'autres à placer sur une cheminée ou à ranger dans un placard (c'est d'ailleurs là le destin tragique des machines dont les éditeurs de logiciels se sont trop tôt désintéressés). Il reste en effet à choisir les logiciels — et les bons — qui fourniront au microprocesseur sa dose quotidienne d'octets. L'opération est moins simple qu'il n'y parait. L'achat de l'ordinateur absorbe en général la majeure partie du budget que le joueur débutant peut consacrer à son équipement et le sacrifice financier

consenti pour l'acquisition du matériel impose une sélection rigoureuse des logiciels. Une règle évidente s'impose — ne pas acheter de logiciel sans l'avoir vu ou essayé au préalable — mais il est malheureusement assez rarement possible de la mettre en pratique. Le meilleur moyen pour celà est sans doute d'être journaliste à *Tilt*, mais ce n'est pas donné à tout le monde. Il vous reste heureusement la possibilité de faire partie d'un club ou de compter parmi vos amis quelques passionnés de micro-informatique. Méfiez-vous tout de même des propos souvent sans nuances des inquisiteurs fanatiques qui n'hésitent pas à déifier leur machine et voudraient bien décapiter ses détracteurs.
La concentration de la distribution présente l'avantage d'offrir à l'acheteur un choix élargi de logiciels, mais il est en revanche beaucoup plus rare de pouvoir essayer un soft dans un grand magasin que dans une petite boutique. Les habitants de province sont encore plus défavorisés : les boutiques, lorsqu'elles existent, n'ont généralement à proposer qu'une poignée de logiciels parfois anciens. Les sociétés de vente par correspondance sont donc, dans les cas les plus dramatiques, le seul recours des fans d'informatique isolés. Les tarifs pratiqués y sont même parfois plus avantageux que dans les boutiques, mais il est alors impossible de voir le logiciel. Comment choisir un logiciel sans le voir tout en minimisant le risque de se retrouver avec un rogaton entre les mains ?
Premier conseil : méfiez-vous des publicités trompeuses ! Les photos d'écran présentées dans les pubs ne s'accompagnent pas toujours de la mention de la version correspondante du logiciel. Parfois, ce sont même les écrans des bornes d'arcades qui sont représentés ! On peut ainsi s'exposer, par excès de naïveté, à quelques désagréables surprises. Même remarque en ce qui concerne les photos figurant au dos des boîtes. La vigilance s'impose !
Deuxième conseil : lire les critiques de logiciels publiées par les journaux spécialisés, mais je subodore que vous appliquez déjà ce sage précepte puisque vous avez *Tilt* entre les mains. Encore faut-il savoir faire l'exégèse des critiques de *Tilt* pour en tirer le bénéfice maximum. Les testeurs de *Tilt* ne sont pas infaillibles et leur jugement est nécessairement empreint d'une certaine subjectivité, ce qui est souhaitable par ailleurs. La notation d'un jeu n'a rien d'absolu : nous évaluons subjectivement chaque version d'un soft par rapport à l'ensemble de la logithèque existant au moment du test pour sa machine. Les notes des softs peuvent subir une certaine dévaluation entre le moment de leur sortie et celui de la reprise quelques mois plus tard dans le cadre d'un dossier. La sortie de logiciels se distinguant par le caractère exceptionnel de leur réalisation ou de leur scénario vient périodiquement remettre les pendules à l'heure. Il faut par ailleurs ne pas ce contenter de juger un jeu à partir des photos d'écrans que nous publions. Celles des versions *ST* et *Amiga* du simulateur de vol *Jet* de *Sublogic* sont en tout point identiques, alors que l'animation de ce programme est catastrophique sur *ST* et très bonne sur *Amiga*. Méfiance, les exemples sont nombreux, et on a pas encore trouvé le moyen de présenter des photos d'écran animées dans Tilt (nous étudions d'ailleurs sérieusement cette question). Ah, j'allais oublier. Où sont les nouveautés, sinon dans les salons ? Les manifestations consacrées à l'informatique se multiplient comme des lapins, profitez-en pour aller vous-même tester des logiciels !



Achat des logiciels

Choisir les logiciels est une chose, les acheter en est une autre. Les utilisateurs qui choisissent leurs logiciels dans des revues étrangères rencontrent souvent de sérieux problèmes pour se les procurer en France. Il y a seulement deux ans, trouver à Paris plus de vingt logiciels de jeu pour *PC* relevait de l'exploit. De plus, les rares boutiques important directement ces logiciels les vendaient fort chers, parfois près de 1 000 F ! Depuis, la distribution s'est structurée, le marché s'est organisé, et s'il reste encore nombre de logiciels introuvables en France, l'approvisionnement du marché s'est nettement amélioré. Les importateurs assurent en outre de plus en plus fréquemment la traduction des manuels, comme la loi les y oblige, et il vaut parfois mieux, si l'on ne connait pas l'anglais, attendre une version traduite plutôt que se précipiter sur un logiciel dès sa sortie en boutique en import parallèle. Ne pas oublier que certains logiciels de CAO, MAO, de DAO, voire d'Etienne Daho, ne sont pas utilisables sans lecture et compréhensions du manuel. Les logiciels dont les perspectives de diffusion sont restreintes bénéficient rarement d'un effort de traduction. Dans certains cas, il vaut donc mieux être vigilant lors de l'achat et s'assurer que la notice est bien rédigée en français (ce qui n'est possible qu'en boutique).
Nous avons précédemment évoqué les difficultés d'approvisionnement rencontrées par les habitants de province dont l'unique recours est souvent l'achat de logiciels par correspondance. Les sociétés de VPC offrent généralement toute garantie de sérieux, mais il arrive exceptionnellement que les délais d'envoi de certains logiciels soient très longs. Il est en effet tentant pour une société qui pratique la VPC d'allécher le client avec un catalogue bien fourni qui ne correspond pas forcément à l'état de ses stocks. Lorsque ces sociétés disposent d'un serveur télématique, les commandes peuvent être passées par Minitel. En revanche, nous vous déconseillons fortement d'acheter par correspondance des logiciels d'occasion proposés par des particuliers dans les petites annonces publiées dans les journaux spécialisés. Trop de fanatiques de micro, croyant faire une bonne affaire, se sont fait pigeonner par des aigrefins qui ont bien évidemment disparu après réception du paiement sans renvoyer les softs promis. Les moins malhonnêtes de ces escrocs se contentent d'ailleurs de renvoyer des copies de logiciels piratés, ce qui n'est guère mieux ! Vous pouvez également acquérir à peu de frais des logiciels en freeware. Les programmes de jeu en freeware sont généralement assez lamentables, mais il existe de forts utiles utilitaires distribués par ce moyen. Vous pouvez en obenir auprès de magasins comme *Scap* (*ST* et *Amiga*, 62, rue Gabriel-Péri, 93200 St-Denis. Tél. : 42 43 22 78), *AB Soft* (*PC* et *Mac*, 27, rue Montévidéo, 75016 Paris) ou *Station Informatique* (*ST* et *Amiga*, 2, rue Piémontési, 75018 Paris. Tél. : 42 55 14 26). Les possesseurs de *Thomson* ont, quant à eux, intérêt à s'adresser au *Club Thomson* (19, avenue Dubonnet, BP 25, 92403 Courbevoie Cedex. Tél. : 47 88 51 45).
Comme chacun le sait, le piratage de logiciels constitue une source d'approvisionnement très importante quoique illégale. La loi du 3 juillet 1985 n'autorise que la copie de sauvegarde à usage personnel, c'est pourquoi nous n'insisterons pas sur cette question dont nous avons abondamment débattu dans le numéro 61 de Tilt.
Mais même s'il a été judicieusement choisi et légalement acquis, un logiciel peut encore vous réserver quelques désagréables surprises. Il y a d'abord les problèmes de compatibilité. Imaginons un instant un utilisateur d'*Amstrad PC 1512*, par exemple, achetant la version de *Ghostbuster* destinée aux *compatibles PC*. La pauvre victime a beau savoir que les fantômes sont souvent invisibles, elle risque de sombrer dans le désespoir en contemplant la noirceur obstinée de son moniteur. Le cas n'est pas isolé : il arrive encore que certains logiciels pour *PC* ne soient pas compatibles avec toutes les machines. Nous ne reviendrons pas sur les problèmes rencontrés par les utilisateurs d'*Atari ST* au moment de l'introduction des nouvelles ROM et des nouveaux lecteurs de disquettes, le courrier des lecteurs a déjà suffisamment insisté sur ces questions. Et si je surprends un possesseur d'*Amiga* à ricaner ironiquement des malheurs des joueurs sur *ST*, je me ferai un plaisir de lui rappeler que les mêmes problèmes se sont posés pour sa machine. au moment du passage de l'*Amiga 1000* à l'*Amiga 500*. Que faire dans ces cas ? Vous êtes bien entendu tout à fait en droit d'exiger, auprès du revendeur ou du distributeur, le remplacement gratuit de votre programme.



AMIGA

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

A 500 512 Ko RAM + lecteur 3"1/2 + souris	**4490 F**
A 500 C A 500 + moniteur couleur 1084	**7290 F**
A 2000 1 Mo RAM + lecteur 3"1/2 + souris	**11590 F**
A 2000 C A 2000 + moniteur couleur 1084	**14790 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 interne A 2010	1690 F
3"1/2 externe A 1010	1390 F
5"1/4 ext. + affichage	2190 F
3"1/2 ext. + affichage	1790 F
MONITEURS	
Monochrome HR A 2024	NC
Couleur HR 1084 S	2990 F
Couleur HR reman. A 2080	4490 F
Couleur multi synchro	7490 F
EXTENSIONS	
512 Ko interne A 501	1490 F
2 Mo externe OKo	1700 F
1,5 Mo int. sans mémoire	2100 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe + cont. AMIGA A 500	6990 F
20 Mo interne + cont. PC A 2092/PC 5060	6150 F
20 Mo interne + cont. AMIGA A 2092/A 2090	6150 F
ÉMULATEURS	
PC XT + lecteur 5"1/4 A 2088 D	5600 F
PC AT + lecteur 3"1/2 A 2086 D	NC
GRAPHIQUE/VIDÉO	
Digiview	1990 F
Frame grabber N/B	8890 F
Frame grabber couleur	9350 F
Filtre électronique	2690 F
Genlocker vidéo comp. int. A 2300	NC
Genlocker vidéo comp. ext. GST 30	3390 F
Genlocker + encoder ext. GST 1000	14900 F
Encoder PAL EPAL	2590 F
Interface vidéo comp. PAL A 2032	790 F
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Tablette Easyl/500	4590 F
Tablette Easyl/2000	5390 F
Graphiscope II **PROMO**	1000 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. A4 ANGALIS	11990 F
Table traç. A3 ANGALIS	NC
Scanner CANON A4	11560 F
Scanner CANON A3	15120 F
Souris	270 F
Crayon optique	NC
TÉLÉMATIQUE	
Modem DTL 3000	6400 F
Modem DATAPHON S 21-23 D	3990 F
Émulateur ARCHOS	1190 F
Émulateur FLAMITEL	1490 F
Émulateur DIGA	990 F
SON	
Interface Midi	520 F
Perfect sound	990 F
Pro Midi studio	1590 F
Sound sampler	990 F
Visual Aural	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	
120 D	1 850 F
LSP 10	2 790 F
MSP 15	4 590 F
STAR	
LC 10	2 490 F
LC 10 couleur	2 950 F
LC 24 10	4 990 F
AMSTRAD	
DMP 3 160	2 290 F
DMP 4 000	3 995 F
LQ 3 500	3 990 F
EPSON	
LX 800	2 690 F



AMIGA 500
+ moniteur couleur 1084 F
+ extension 512 K



AMIGA 500
+ moniteur couleur Printel



AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 %
de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :



PROMO -50 % SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**

**9 aiguilles ** de plus de 5000 F.*

les services

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité : Allo Danièle (1) 43 57 48 20*

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*



Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

GRAPHIQUE/VIDÉO	
Aegis Draw +	1899 F
Aegis Impact	1699 F
Aegis Video Titler	1400 F
Animate 3D	1299 F
Butcher	339 F
CAO 3D	1490 F
DeLuxe Paint II PAL	650 F
DeLuxe Print	900 F
DeLuxe Vidéo 1.2	950 F
Digipaint	580 F
Dynamic CAD	1100 F
Grabbit	299 F
Page Flipper	400 F
Photon Paint	650 F
Printmaster +	500 F
PRO Vidéo	600 F
Sculpt 3D	899 F
Silver	1700 F
TV Show	770 F
Vidéoscape 3D	1549 F
LANGAGES	
Aztec C Comp.	2000 F
Climate	370 F
Lattice C 4.0	1790 F
Macro Assembleur	679 F
MCC Pascal	670 F
True Basic	1184 F
MUSIQUE	
Aegis Audiomaster	590 F
Aegis Sonix	790 F
DeLuxe Music	800 F
Dr T'S	1990 F
Dynamic Drum	450 F
Future Sound	2000 F
Instant Music	293 F
Music Studio	399 F
Synthia	950 F
X Music	950 F
BUREAUTIQUE	
DB Man	1439 F
Page Setter Fr.	1690 F
Professional Page	3690 F
ProWrite	1120 F
Scribble	750 F
Superbase Pro	1490 F
Textcraft + V1.3	300 F
VIP Professional	1400 F
Vizawrite	1490 F
JEUX	
Barbarians	250 F
Arkanoïd	245 F
Arkanoïd II	NC
Ferrari F1	260 F
Jeanne d'Arc	300 F
Explora	350 F
Faery Tale	380 F
Capone	250 F
Xenon	220 F
Zoom	250 F
Superski	230 F
Tanglewood	250 F
Sub Battle	290 F
King of Chicago	290 F
Buggy Boy	250 F
Destroyer	320 F
Ice Hockey	220 F
Pandora	250 F
Bionic Commando	250 F
Garrison	250 F
Space Racer	200 F
Chess M 2000	260 F
Bermude Project	285 F
Iron Lord	NC
Macadam Bumper	NC
Ports of Call	380 F
Roadblaster	NC
The Three Stooges	295 F
Paladin	320 F
NOUVEAUTES	
Pow	NC
Romb Ruster	NC
Space Harrier	NC
Isp Hang On	NC
Enduro Racer	NC
Vixen	230 F
Carrier Command	290 F
California Games	NC
Platoon	260 F
Ultima IV	280 F
Arche Cpt Blood	NC
Menace	220 F
Summer Olympiad	220 F

LES LIVRES

Amazing Computing	45 F
AmigaBasic	249 F
Hardware Ref. Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F
Programmer's Handbook II	295 F
Sound and Graphics	240 F
AmigaDos manuel Fr.	199 F
AmigaDos Référence	149 F
AmigaWorld	45 F
Bien Débuter Amiga	149 F
Clefs pour Amiga	195 F
Intuition	350 F
Langage Machine	199 F
Romkernel Manual	295 F
Trucs et Astuces	199 F
Trucs et Astuces (disk)	120 F



WELLDONE

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ____________________
ADRESSE ____________________
VILLE ____________________
CODE POSTAL ____________________
TÉL. : ____________________
MON ORDINATEUR : ____________________
MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS : ____________________

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
		TOTAL	

* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE

DATE D'EXPIRATION

DATE ____________ SIGNATURE

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)



TI 63



Les utilisateurs de *PC* — et, dans une moindre mesure, les autres — sont également confrontés à un autre problème, souvent causé par les méthodes de protection acrobatiques mises en place par les éditeurs de softs de jeu. Dans certains cas, la notice vous met en garde et vous demande de faire immédiatement une copie de sauvegarde du jeu. De nombreux jeux sur *PC* ne peuvent fonctionner plus d'une fois avec les disquettes originales, et il faut impérativement se servir de copies (nul besoin de copieur dans ce cas puisqu'il suffit d'utiliser la commande « Diskcopy » du DOS). D'une manière générale, il vaut mieux réaliser des copies des jeux ou des logiciels les plus précieux, comme la loi l'autorise. Seulement voilà : la plupart des logiciels sont protégés, et donc impossibles à copier par les méthodes usuelles (fonctions de copie de systèmes d'exploitation). Le recours aux copieurs s'impose pour venir à bout des protections rétives. Quand vous achetez un copieur, vérifiez qu'il s'agit bien de la dernière version, faute de quoi vous ne viendrez pas à bout des protections les plus récentes. Les méthodes de protection et de déplombage se livrent, en effet, à une course sans répit. Les copieurs n'étant ni universels, ni infaillibles, il vaut mieux en avoir plusieurs pour augmenter les chances de réussite. Mais veillez à ne pas franchir la fragile frontière qui sépare copie légale et piratage !

Dernier obstacle avant l'extase : les « virus » informatiques qui répandent le trouble et la paranoïa chez les joueurs et détruisent insidieusement les données stockées sur leurs disquettes. Le processus est bien connu. Une disquette « infectée » comporte un petit programme qui vient discrètement se loger dans un recoin obscur de la mémoire centrale de l'ordinateur, et qui se recopie sur les autres disquettes introduites dans le lecteur lors de la même session. Le virus ne se manifeste pas immédiatement, mais après un certain temps d'incubation. Il ne réagit qu'après un certain nombre d'utilisation ou lors d'une conjonction particulière d'événements informatiques. Son action, plus ou moins violente selon la volonté de son concepteur, va de l'affichage d'un simple message annonçant que la disquette a été infectée à la destruction pure et simple de données. Comment en venir à bout ? La prévention est certainement la plus efficace des méthodes. Il s'agit d'éviter la contagion en écartant les disquettes de provenance douteuse (réseau pirate, par exemple) et en mettant en quarantaine celles qui sont suspectées : éteindre, si possible, l'ordinateur après chaque utilisation d'un programme pour éviter la transmission du virus sur d'autres disquettes (attention, un simle « reset » n'est pas toujours suffisant !) Tous les types de disquettes possèdent un dispositif « mécanique » de protection qui est censé interdire, lorsqu'il est enclanché, l'écriture accidentelle de données sur le support. Cette protection, efficace dans le cadre d'une utilisation normale de l'ordinateur, peut être aisément transgressée par des virus particulièrement vicieux qui viendraient changer les bits de contrôles renseignant la machine sur la présence ou l'absence de protection. Victime d'un leurre, l'ordinateur peut « croire » que la disquette n'est pas protégée et y inscrire le fameux virus. L'utilisation de « disquettes-vaccin » n'est pas toujours la panacée. Tel pigiste de *Tilt*, ce croyant bien inspiré en utilisant une disquette de « désinfection » fournie par quelque de nos concurrents, se souviendra longtemps de la destruction d'un tiers de sa collection qui s'ensuivit. D'autres lecteurs nous ont fait part de la même mésaventure : en informatique comme en biologie, le remède peut être pire que le mal !! Puisse malgré tout l'énumération des malheurs potentiels qui vous guettent ne pas vous décourager définitivement de constituer une bonne logithèque.

Se constituer une logithèque

Jeter les bases de cette logithèque pose souvent problème. Lorsque le micro-ordinateur vous a été livré, vous avez généralement reçu en même temps votre premier logiciel. Pour ne pas le laisser s'ennuyer seul sur son étagère, il faut lui apporter des compagnons. Nous avons vu comment et où il était préférable de se les procurer au meilleur prix. Mais lesquels choisir ? Le nombre impressionnant de jeux testés dans les revues spécialisées sème le doute dans les esprits non avertis. Dans l'expectative, si vous ne savez pas vraiment ce que vous désirez, n'hésitez pas à acheter des compilations.

Elles réunissent sur une seule disquette ou une seule cassette plusieurs jeux qui, bien que n'étant plus d'une actualité brûlante, ont été des succès de vente. Proposées pour une somme modique, elles vous familiariseront avec les différents styles : action, arcade, aventure, etc. Vous pourrez ensuite choisir parmi les nouveautés les jeux qui se rapprochent du genre qui vous aura le plus passionné. Les principes de base des jeux ne se renouvellent en effet que lentement. L'évolution ne se fait qu'insensiblement et dépend autant des capacités des machines que de la dextérité des programmeurs.

Certaines reprennent des titres d'un seul éditeur, d'autres allient des programmes de diverses provenances. Les Anglais sont des bons spécialistes en ce domaine. Si vous ne jurez que par les produits français, vous pouvez tenter les compilations thématiques sorties par Infogrames, voire celles de FIL... Les compilations sont plus ou moins intéressantes selon les machines. Les huit bits (*Amstrad CPC*, *C 64*, *Thomson*, *Spectrum*) sont bien pourvus pour vraiment pas cher. Les *PC* sont relativement bien approvisionnés par le freeware. Pour *Amiga*, les compilations sont encore rares, mais elles devraient bientôt se faire plus fréquentes. Les possesseurs d'*Atari ST* ont de la chance : leur machine est celle autour de laquelle les éditeurs se battent avec le plus d'acharnement. Les compilations sont donc nombreuses. Voici quelques titres en guise d'exemple :

Computer Hits disquette *CIEP* avec *Deep Space*, *Little Computer People*, *Hacker II*,
Action ST de *Star Games* avec *Deflektor*, *North Star*, *Trail Blazer*,
Five Stars de *Ocean* avec *Barbarian* (*Palace*) *Crazy Cars*, *Rampage*, *Wizzball*, *Enduro Racer*.
Le *Mega Pack* de *Tyne Soft* avec *Winter Olympiad 88* (bon), *Plutos*, *Mouse Trap*, *Frost Byte*, *Blood Fever* et *Second out* (ce dernier titre franchement mauvais).
Le meilleur vient avec *Triad* de *Triad* qui réunit trois excellents programmes, *Starglider*, *Defender of The Crown* et *Barbarian* de *Psygnosis*.

Découvrir de nouvelles applications

Jouer est une façon agréable de faire connaissance avec son micro. On glisse la disquette dans la fente du lecteur et le miracle s'accomplit. Le micro est capable de tout. Il vous transporte dans le passé, dans le futur, aux confins de l'univers, au fond des océans, en image et en musique. Vous devenez le héros tout-puissant investi des missions les plus dangereuses. C'est alors que, harassé par tant de mutations, le corps endolori, vous revenez à la réalité. Mon micro serait-il uniquement un coffre à jouets électronique ? Que non ! Il peut servir à des activités autres que ludiques : traitement de texte, création musicale et graphique, publication assistée par ordinateur, programmation, gestion de fichier, télématique...

N'allez pas croire que ces différents domaines d'application sont réservés aux pros, à ceux qui sont déjà largement initiés à l'informatique. Cependant, quelques connaissances de base sont souhaitables. Par exemple, entrainez-vous au maniement des commandes du systèmes d'exploitation. C'est essentiel pour être capable de faire face aux impondérables. Le débutant se heurte toujours à des problèmes de mise en route, de configuration du système (sur PC), de formatage de disquettes, de configuration d'imprimantes, etc.

En premier lieu, il est bon d'opérer un choix adapté à vos besoins, au type de machine sans oublier le budget dont vous disposez pour l'achat tant des logiciels que des matériels périphériques. Car le problème est que toutes ces activités impliquent l'acquisition de périphériques. Traitement de texte et PAO nécessitent une imprimante, la création graphique



les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD	**3490 F**
520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	**5490 F**
1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD	**4490 F**
1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124	**5990 F**
1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	**7490 F**
MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124	**11800 F**
MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124	**15300 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 externe SF 314	1790 F
3"1/2 externe CUMANA	1490 F
5"1/4 externe CUMANA	1990 F
MONITEURS	
Monochrome SM 124	1490 F
Couleur Sc 1425	2490 F
Monochrome A3	NC
Multisynchro basse et haute résolution	6990 F
EXTENSIONS	
512 Ko pour 520 STF	NC
2 Mo pour 1040 STF	3390 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe SH 205	4490 F
20 Mo interne SUPRA	NC
50 Mo externe LEADMAN	NC
ÉMULATEURS	
MAC ALADIN	2490 F
PC PCDITTO	790 F
VIDEO	
Digitaliseur REALTISER	1790 F
Digitaliseur PRO 87	2870 F
Genlocker vidéo GST 30	3490 F
Genlocker PRO GST 1000	15200 F
Codeur PAL	2600 F
Filtre électronique	NC
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Handy Scanner 2 gris	3990 F
Handy Scanner 16 gris	NC
GRAPHIQUE	
Scanner CANON A4	11560 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. ANGALIS A3	11990 F
INTERFACES	
16 sorties logiques	500 F
4 sorties analogiques	700 F
8 entrées 8 sorties log.	550 F
4 sorties relais	650 F
1 entrée 1 sortie analog.	550 F
Free boot	350 F
Inverseur mono couleur	250 F
Interface 4 joueurs	79 F
SON	
ST Replay	690 F
Pro sound designer	790 F
TÉLÉMATIQUE	
Modem	1990 F
Emulcom	750 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	
120 D	1 850 F
LSP 10	2 790 F
MSP 15	4 590 F
STAR	
LC 10	2 490 F
LC 10 couleur	2 950 F
LC 24 10	4 990 F
AMSTRAD	
DMP 3 160	2 290 F
DMP 4 000	3 995 F
LQ 3 500	3 990 F
EPSON	
LX 800	2 690 F



les promos



520 STF + moniteur couleur Printel = 4990 F



1040 STF + moniteur couleur Printel = 6990 F

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 % de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF : LE DÉFI !



**9 aiguilles ** de plus de 5000 F.*

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

les services

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité : Allo Danièle (1) 43 57 48 20*

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix — ATARI ST

ACCESSOIRES

MANETTES	
Quick shot 2	60 F
Quick shot turbo	135 F
Speed king	110 F
Professional	155 F
WICO command	285 F
PROTECTION (housse toile plastique)	
Clavier	70 F
Moniteur	80 F
Imprimante	80 F
RANGEMENT	
10 disk 3" 1/2	35 F
10 disk 5" 1/4	45 F
50 disk 3" 1/2	90 F
50 disk 5" 1/4	90 F
100 disk 3" 1/2	125 F
100 disk 5" 1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES **3" 1/2 SFDD** PAR 10 = 89 F PAR 100 = **850 F**	DISQUETTES **3" 1/2 DFDD** PAR 10 = 100 F PAR 100 = **900 F**
DISQUETTES **3" DFDD** PAR 10 = 190 F PAR 100 = **1800 F**	DISQUETTES **5" 1/4 DFDD** PAR 10 = 40 F PAR 100 = **350 F**

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

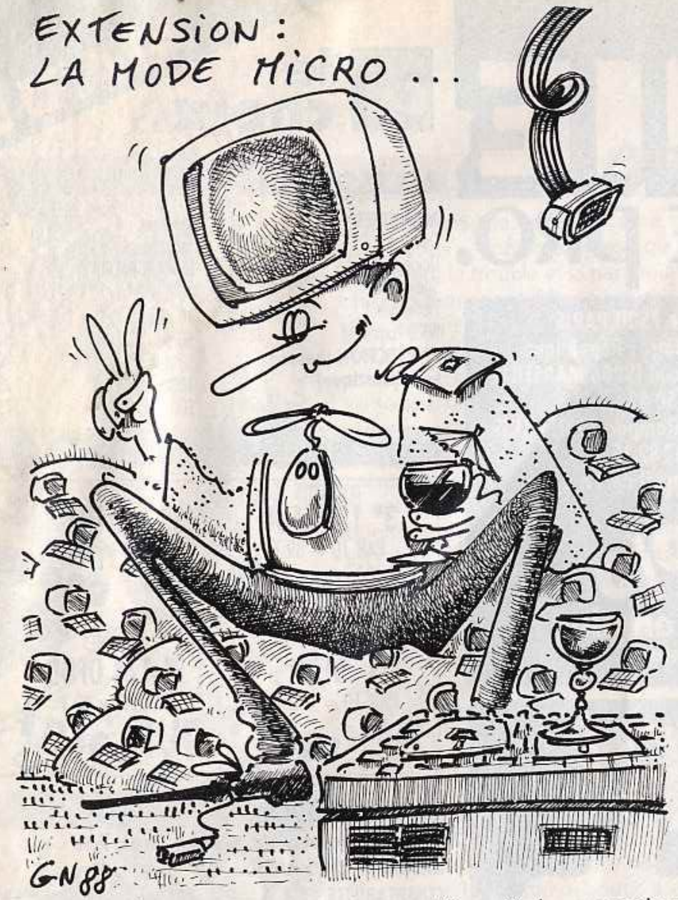
COMPTABILITÉ	
Compta Jaguar	1950 F
Le comptable	485 F
Compta MEMSOFT	1550 F
GESTION DE FICHIERS	
Datamat	375 F
Superbase	950 F
Superbase PRO	2450 F
TABLEUR	
K Spread	650 F
Calcomat 2	875 F
VIP Professional	2050 F
TRAITEMENT DE TEXTE	
BeckerText	725 F
Sigmun II	1475 F
Rédacteur	480 F
UTILITAIRES	
PC Ditto	760 F
Twist	368 F
K Switch 2	295 F
MUSIQUE	
Creator	2475 F
EZ Track	640 F
Music Cons. set	249 F
Music studio	315 F
LANGAGES	
GFA Basic 3.0	725 F
Interpréteur C	325 F
Lattice	990 F
Profimat	485 F
GRAPHIQUE / VIDÉO	
Film Director	590 F
Art Director	490 F
Quantum Paint	275 F
Cyber Studio	850 F
Aegis Animator	565 F
Spectrum 512	650 F
GFA Artist	495 F
Degas Elite	220 F
ZZ Rough	490 F
ZZ Draft	780 F
Easy Draw 2	730 F
CAD 3D	380 F
PAO	
Fleet Street Editor	990 F
Publishing Partner	1770 F
Time Work	990 F
ÉDUCATIFS	
A la découverte de la vie	213 F
Bac Géo 1re term.	226 F
Bac maths (B) 1re term.	226 F
Bac maths (C, E) 1re term.	226 F
Bac maths (D) 1re term.	226 F
Ballade au pays de Big Ben	213 F
Ballade outre Rhin	213 F
Bosse des maths 5e	221 F
Enigme à Madrid	213 F
Enigme à Munich	213 F
Fonctions et complexes	260 F
Géométrie	260 F
Le traceur	260 F
Maths 2 à 6	260 F
Objectif Europe ou France	213 F
Objectif monde 1 ou 2	213 F
Rody Mastico	175 F
JEUX — **NOUVEAUTES**	
Jeanne d'Arc	245 F
Buggy boy	213 F
Thundercats	220 F
Jet	399 F
Skull	245 F
Overlander	220 F
Arkanoïd II	195 F
Mickey Mouse	220 F
Lords of Conquest	250 F
Disector	250 F

LES LIVRES

Bien débuter sur ST	129 F
Bien débuter SUPERBASE	149 F
C sur ATARI ST	165 F
Développer en GFA	299 F
Du Basic au C	149 F
Graphismes en 3D	179 F
Graphismes et sons	149 F
La bible de l'ATARI	199 F
Le langage machine	149 F
Le livre de l'IA	179 F
Le livre de 1st Word +	299 F
Le livre du GEM	179 F
Le livre du GFA Basic	199 F
Disquette et disque dur	179 F
Musique et MIDI	149 F
Peeks et pokes	129 F
Trucs et astuces	149 F
Trucs et astuces en GFA	269 F

VOIR BON DE COMMANDE P. 113





aussi, mais un bon moniteur, couleur de préférence, apportera plus de gaieté à vos images. A priori, on ne peut donc pas dire quel est le périphérique le plus indispensable. Il n'empêche que le moniteur garde la première place (voir dossier *Tilt Bis 57H*), suivi sans contestation par l'imprimante (voir dossier *Tilt 58H*).

Traitement de texte et imprimante

L'imprimante est un matériel relativement onéreux (à partir de 1 500 F jusqu'à plus de 60 000 F) et, à moins de vous consacrer exclusivement à la rédaction de vos œuvres littéraires, vous allez reculer la décision d'achat (voir dossier imprimantes dans *Tilt 58H*). On aurait tendance à penser qu'une imprimante en vaut une autre à partir du moment qu'elle imprime. C'est sans doute vrai pour des modèles bas-de-gamme (moins de 3 000 F).
Mais il faut bien se renseigner dès que l'on consent à investir une somme plus importante. Se renseigner signifie qu'il faut décortiquer les documentations. mais vous devez surtout demander un test d'impression avec le même ordinateur que le vôtre. Et apportez dans tous les cas votre logiciel de traitement de texte ou de PAO.

Programmation

La programmation reste l'activité cérébrale de l'informatique. On peut dire que c'est la plus ingrate ou la plus passionnante puisque vous êtes obligé de vous impliquer corps et âme. Un bon conseil : ne vous lancez pas dans l'écriture dès que vous avez fini d'installer le matériel ; plongez-vous dans la lecture d'ouvrages simples, à caractère général, et qui abordent les grands principes. Une autre voie conseillée consiste à taper des listings afin de se familiariser avec les instructions, aussi pour appréhender par l'exemple la construction d'un algorithme. La copie de listings est également un excellent moyen de se servir de l'éditeur de texte et, pourquoi pas, de se familiariser avec les touches du clavier. Quel langage pour débuter ? Le Basic a l'avantage d'être livré avec la machine, il n'est pas le plus difficile d'accès. Et surtout, il est interprété, ce qui a pour conséquence de raccourcir le délai entre la phase d'écriture du programme et son exécution. *Pascal* est un bon langage même s'il demande une plus grande rigueur de programmation. Quant à l'Assembleur, ou langage machine, attendez quelques temps avant de vous y mettre. Car une bonne connaissance de la machine, du jeu d'instructions du microprocesseur et de sa mémoire, est obligatoire.

Création musicale

Vous commencerez par exploiter les ressources de la machine en écoutant les couinements et cliquetis qu'elle émet grâce à son chip sonore. Or, la tendance actuelle est à la prolifération des expandeurs et synthétiseurs connectables via la prises MIDI de l'ordinateur (voir l'actuel dans *Tilt Bis 59H*). Un expandeur est un synthé pourvu de clavier. Même si votre machine est dépourvue d'interface MIDI, il existe dans le commerce des interfaces adaptables (au alentour de 600 F) que l'on trouve dans des boutiques spécialisées. Avec la création musicale, la notion de périphérique prend tout son sens. C'est à se demander si l'ordinateur n'est pas lui-même un périphérique. En fait, non, parce qu'il joue le rôle de coordonnateur, de chef-d'orchestre. Il existe maintenant un bon nombre de studio d'enregistrement utilisant l'informatique. Mais, le prix des matériels reste très élevé et dépasse largement la centaine de milliers de francs. Voyons les logiciels, notamment les samplers. Ils traitent les sons numériquement. Ceux-ci sont envoyés sous forme analogique puis traduits, découpés en valeurs numériques et mémorisés. Un bon sampler ne se contente pas ce cela : il joue, déplace des parties sonores, les inverse, et modifie tous les paramètres tels que la vélocité, la fréquence d'échantillonnage, etc. Là encore, soyez attentif quant au choix du logiciel et surtout vérifiez sa compatibilité avec d'une part l'ordinateur et d'autre part avec les instruments que vous envisagez d'acquérir par la suite.

Création graphique

Le domaine est vaste et a été largement défriché : toutes les machines disposent de logiciels aux qualités inégales. Mais l'on assiste, avec l'apparition des ordinateurs 16/32 bits, et avec les cartes VGA des *PC* sans oublier le *Macintosh II*, à la prolifération de softs de grande qualité qui sont en fait redevables de la qualité des circuits graphiques. Les huit bits sont largement dépassés du point de vue technique (faible résolution, limitation de couleurs). Vous pouvez trouver tout de même votre bonheur en sachant que vous ne devez pas espérer tirer plus que ce qu'offre la machine.
A priori, on serait tenté de croire que tous offrent des possibilités identiques. Pourtant, on doit distinguer les softs à vocation purement graphique de ceux à vocation plus professionnelle, c'est-à-dire davantage orientés vers des applications d'architecture (dessins au trait avec cotation). Dans ce dernier cas, un moniteur de bonne qualité, une bonne carte graphique Hercules ou VGA pour *compatibles PC* ou un écran de type *Mac* et *Atari* haute résolution se révèlent indispensables. L'imprimante doit être à hauteur, laser de préférence. Les logiciels destinés aux peintres pixéliens (voir dossier dans *Tilt Bis 58H*) ont souvent des spécificités. Modules d'animations, déformations de portions d'image, nombres de fonctions, etc. Lisez attentivement les bancs d'essai, les notices en relevant les points forts et faibles de chacuns.

Conclusion

Nous savons qu'il en est beaucoup parmi vous qui ont accumulé deux, voire trois micro-ordinateurs. Certaines machines se complètent aisément : un *PC* et un *C 64*, par exemple, peuvent être utilisées concurremment pour le travail et le jeu. Mais il est certain que si vous venez de recevoir un *Atari ST*, votre *Amstrad CPC* va rapidement de mettre à rouiller dans son coin. Qu'en faire ? Le vendre n'est ni facile, ni très rémunérateur : les naïfs ne se trouvent pas à tous les coins de rue. Surtout si vous voulez fourguer une machine qui n'existe plus, genre *Oric* ou *T07/70*. N'espérez pas en tirer un bon prix et dites-vous bien que même 500 F sont toujours bon à prendre.
Il y a cependant des solutions alternatives. Certaines pièces sont peut-être récupérables pour votre nouvel ordinateur : souvent le joystick, parfois le moniteur ou l'imprimante. Vous pouvez aussi vous défaire de votre bien en le fractionnant en plusieurs lots. Certaines pièces sont plus demandées que d'autres. Un drive de *CPC* se vend très bien. Un moniteur Péritel peut facilement trouver acquéreur. L'imprimante de votre *Thomson* intéresse peut-être quelqu'un qui possède déjà un *T08*. Pour les logiciels, cela dépend de leur originalité, de leur ancienneté et de la machine sur laquelle ils tournent. Le mieux est de les proposer en prime avec la machine. Sans trop d'illusions. Ils aideront peut-être à la faire vendre, mais ne feront probablement pas augmenter son prix.
Si, vraiment, vous vous apercevez que votre micro-ordinateur est invendable, ne le laissez pas pourrir dans son coin. Donnez-le ! Vous éprouverez la satisfaction d'agrandir la famille des passionnés de micro et de faire un heureux.
Dossier réalisé par Jean-Loup Renault, Ivan Roux, Denis Schérer, Jean-Philippe Delalandre.

AMSTRAD — amie LE PRO. — COMMODORE

AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

CPC 464 lecteur K7 moniteur monochrome	**1990 F**
CPC 464 C lecteur K7 moniteur couleur	**2990 F**
CPC 6128 lecteur disk moniteur monochrome	**2990 F**
CPC 6128 C lecteur disk moniteur couleur	**3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Synthétiseur musical	980 F
Cassette	290 F	Clavier musical	1350 F
Disquette DD1	1990 F	Digital drum	370 F
Disquette FD1	1590 F	**TÉLÉMATIQUE**	
EXTENSIONS		Modem DTL 2000	1590 F
64 Ko RAM DK'Tronics	490 F	Modem DTL 2000 +	1990 F
256 Ko RAM	990 F	Émulateur minitel KENTEL	390 F
256 Ko Silicon disk	990 F	**INTERFACES**	
GRAPHIQUE		RS 232	590 F
Tablette graphiscope II	990 F	Adaptateur MP1	590 F
Crayon optique DART 464	350 F	Adaptateur MP2	490 F
Crayon optique DART 6128	690 F	Multiface 2	570 F
Souris AMX	690 F	**CÂBLES**	
VIDÉO		Péritel	150 F
Digitaliseur VIDI	990 F	Centronics	150 F
Tuner télé	1390 F	Magnéto	70 F
Tuner télé avec télécom	1690 F	Doubleur joystick	100 F
Scanner DART	790 F	Rallonge 464	130 F
AUDIO		Rallonge 6128	160 F
Synthétiseur vocal	540 F		

IMPRIMANTES

DMP 2160	**1690 F**	**CITIZEN 120 D**	**1850 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES		Maths CM	200/250 F
Autoformation Assembleur	195/295 F	Ortho CM	170/200 F
		Sciences naturelles	/199 F
Calcumat	/390 F	**JEUX**	
Dams	/395 F	Street Fighter	99/149 F
Datamat	/390 F	Sky Hunter	95/155 F
La Solution	/790 F	Conspiration	109/169 F
Superpaint	/250 F	Karate Ace	105/155 F
Textomat	/390 F	Arctifox	109/169 F
ÉDUCATIFS		Bard's Tale	109/169 F
Énigme à Madrid	/213 F	Ikari Warriors	95/155 F
Énigme à Munich	/213 F	Bad Cat	105/145 F
Équations	150/200 F	Mickey Mouse	95/155 F
Espace et solitude	170/200 F	Skate Crazy	99/149 F
Exam	170/200 F	Cobra	119/169 F
Français CM	170/200 F	Match 3	119/169 F
Français sons		Unitrax	96/149 F
CP/CM	170/200 F	Terramex	95/155 F
Géométrie	170/200 F	Bedlam	96/149 F
Le monde	/197 F	Nebulus	92/139 F
Maths 2ᵉ cycle	200/250 F	Arcade Action	115/185 F
Maths 2ᵉ cycle II	170/200 F	Arkanoïd II	99/149 F
Maths 3	170/200 F	Gabrielle	/179 F
Maths 4	170/200 F	E.X.I.T.	/179 F
Maths 5	170/200 F	Novhateur	155/195 F
Maths 4/5	170/200 F	Mega Apocalypse	92/139 F
Maths 6	170/200 F	Gee Bee Air Rally	109/159 F
Maths CE	170/200 F		

LIVRES

Bible du graphisme	199 F	Livre du lecteur de disquette	149 F
Bien débuter CPC 6128	99 F	Programmes et applications éducatifs	179 F
Grand livre du Basic	149 F	Trucs et astuces	149 F
Livre du CP/M Plus	149 F		
Livre du langage machine	129 F		

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieutaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos



les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques dans notre magasin spécial occasions : 2, rue Rampon 75011 PARIS. (1) 43 57 82 05.

les services

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité : Allo Danièle (1) 43 57 48 20*

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*



3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

COMMODORE

UNITÉS CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos	**1450 F**
C 64 ancien modèle PROMO	**800 F**
C 128 D + Jane	**3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Souris 128 1351	590 F
Cassette 1530	250 F	Tablette graphiscope II	990 F
Disquette SF 1541	1650 F	Crayon optique	410 F
Disquette DE 1571	2490 F	**AUDIO**	
Disquette SF 1570 PROMO	1200 F	Interface Midi	365 F
MONITEURS		Synthétiseur vocal	
Monochrome vidéo + son	1000 F	TECHNI MUSIC	480 F
Couleur 40 col. 1802	1790 F	Sampler	850 F
Couleur 80 col. 1084	2990 F	**TÉLÉMATIQUE**	
EXTENSIONS		Modem DIGITELEC DTL	1590 F
256 Ko pour C64 1764	990 F	Modem DIGITELEC DTL +	1990 F
256 Ko pour C 128 1700	490 F	Émulateur minitel	390 F
512 Ko pour C 128 1750	1190 F	**INTERFACES**	
VIDÉO		Centronics	890 F
Digitaliseur print TECHNIC	1290 F	IEEE	1590 F
Convertisseur PAL RVB	350 F	RS 232	650 F
Tuner télé	1350 F	Power Cartridge	450 F
Tuner télé avec télécom.	1690 F	Action replay IV	625 F
GRAPHIQUE		Superpic	425 F
Souris 64 MAGIC MOUSE PROMO	320 F		

IMPRIMANTES

MPS 801 PROMO	**600 F**	**MPS 1250**	**2090 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES		Textomat	/350 F
Basic 64	/350 F	Tool	/350 F
Basic 128	/450 F	Virgule Sénior 64/128	/750 F
Calc Result	/200 F	**ÉDUCATIFS**	
Datamat	/350 F	Algèbre I ou II	/190 F
Easy Script	/100 F	Anglais I à IV	/190 F
Extra Tool	/200 F	Grammaire I à VIII	/190 F
Géocalc	/350 F	Maître mots	/190 F
Géodex	/350 F	Mimi la fourmi	/295 F
Géofile	/350 F	Orthographe I à IV	/190 F
Géopublish	/495 F	**JEUX**	
Géos	/420 F	American Civil War	/259 F
Géos Fontpack 1	/250 F	Karaté Ace	105/155 F
Géospell	/250 F	Dark Castle	/195 F
Géoswrite Workshop	/350 F	Bard's Tale III	/309 F
Heartland	89/149 F	Patton Vs Rommel	/259 F
Oxford Pascal	150/250 F	6 Pale III	115/185 F
Pascal 64	/350 F	Shate Creasy	105/159 F
Profimat	/350 F	Dream Warrior	95/155 F
SuperPaint	/350 F	Ikari Warriors	95/155 F
Superbase 64/128	/495 F	IO	93 F/145 F
Swift 128	/450 F		

LIVRES

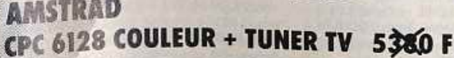
Entretien et réparation 1541	149 F	Livre du CP/M C 128	149 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Langage machine tome 2	149 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Livre du 1570/1571	179 F	Peeks et pokes C 128	129 F
Livre du Basic 7.0	149 F	Trucs et Astuces C 128	249 F













les promos





COMMODORE
C 64 + LECTEUR 1570 3300 F

voir Bon de Commande P113

PETITES ANNONCES

VENTES

THOMSON

Vends TO 8-D + 4 jeux : 2 150 F ; MO 5 : 500 F + L.E.P. : 250 F + c. optique : 100 F + livres + jeux (15) : de 80 à 120 F + ext. manettes : 130 F + manette : 150 F. **Denys-Alain CROUZET, 23, rue Baudelaire « Le Monge », 26000 Valence. Tél. : 75.44.54.55.**

A vendre 6 jeux pour MO 5 t.b.é. (Choplifter, Las Vegas, assembleur (+ manuel, etc. + 1 livre). Le tout 350 F (frais de port compris), en K7 et cartouches. **Michel VIGUIER, 25, rue du Chanoine-Boulogne, 27220 Saint-André-de-l'Eure. Tél. : 32.37.30.84.**

Vends MO 5 + lecteur de cassette + jeux + livres. Le tout cédé à 1 000 F. **Emile SINTUREL, 18, avenue de Saint-Ouen, 75018 Paris. Tél. : 42.93.31.37 (le soir).**

Vends TO 8 couleur + lect. disq. + cr. opt. + manette + cart. + art. assembleurs + livres + nbrx logiciels + 2 revues + « Secrets ». Valeur : + de 9 000 F. Cédé à 4 000 F. **Thierry MEVEL, 2, rue Henri-Gourmelin, 91200 Athis-Mons. Tél. : 60.48.55.30.**

A vendre TO 7 + crayon optique + 2 manettes + lecteur de disquettes + 10 disks comportant 80 programmes + livres + 4 jeux, en bon état : 2 500 F. **Frédéric GOULVENT, 9, allée Pauline, 95560 Montsoult. Tél. : 34.69.87.97.**

Thomson vends TO 8 + livre + lect. K7 + 9 jeux + revues Tilt. 2 000 F. **Emile MERLIN, 51, rue du Docteur-Babin, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.85.12.30.**

Vends pour MO 6, Bobo, Super Ski, Ok cow-boy, Space Racer, Passagers Vent 2, Bivouac, Ripoux... etc., 50 F pièce (liste sur demande). **Olivier RAISON, 30, avenue Hoche, 91290 Arpajon. Tél. : 64.90.95.58.**

Affaire ! Vends moniteur couleur Thomson MC 95 936 neuf 1 200 F + imprimante MT 85 + câble 1 000 F (transport sans problème). **Frédéric MARKARIAN, résidence Laetitia-Bonaparte, av. de la Grande-Armée, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.20.27.15.**

Vends TO 8 + drive 3,5 p. + monit. coul. + 2 manettes + cray. opt. + guide TO 8 + nbrx jeux (Mach 3...) + Tilts + disq. vierges en t.b.é. Valeur 7 500 F. Vendu 5 490 F. **Philippe ROUX, St-Oyen, 73260 Aigueblanche. Tél. : 79.24.20.26.**

Vends pour TO 7 : 2 lecteurs de 320 K avec contrôleur et câble doubleur (90-640), Dos, livre, manuel. 2 000 F l'ensemble. Poss. vente séparée. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.64.64 (répondeur).**

Vends nombreux jeux originaux pour Thomson MO-TO. K7 (50 F), disq. (100 F). Possède Enduro-Racer, Renegade, Quad, Bob Morane Jungle, etc. Port compris. **Sébastien FLEURY, Le Roset-Druillat, 01160 Pont-D'Ain. Tél. : 74.39.03.49.**

Vends logiciels pour TO 8/9/9 + sur disquette. Demandez liste. Cherche Modem pour TO 8 : 450 F. **David TOILLON, 45 bis, rue Jean-Jaurès, 70200 Lure. Tél. : 84.30.26.96 (après 18 h 30).**

Vends TO 8, lect. disq., monit. coul., souris, manette. Offre jeux et livres. Très bon état. Prix : 3 000 F. **Harold GUIDOLIN, La Ferrière-Verrens-Arvey, 73460 Frontenex. Tél. : 79.38.59.05 (après 17 h).**

Vends pour Thomson TO 7-MO 5 : imprimante PR 90-582 + contrôleur communication CC 90-232 + câble : 1 000 F. Extension ou mémoire EM 97064 : 500 F. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.64.64.**

Vends TO 8 + moniteur coul., souris, crayon opt. lect. disq. 3,5 p.. Très bon état, emballage d'origine. Offre jeux, livres. Prix : 3 000 F. **Harald GUIDOLIN, La Ferrière-Verrens-Arvey, 73460 Frontenex. Tél. : 79.38.59.05.**

Vends TO 9 + disq. 3 1/2 + crayon optique + 2 manettes + nombreux jeux originaux + moniteur HR couleur. Jamais servi, état neuf. Prix : 5 000 F. **Armel PODDA, quartier Petit-Theos, 84110 Vaison-la-Romaine. Tél. : 90.36.11.59 (après 19 h).**

Vends TO 8 + souris + lecteur K7 + jeux + 10 disq. vierges + manette + livre. Prix à débattre, cause achat CPC 6128. Le tout t.b.é. Urgent ! **Guillaume HARLALL, 135, bd de Stalingrad, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.71.58.43.**

Urgent ! Vends TO 7/70 + lep + 2 manettes + livres + basic + 10 jeux. Prix : 1 500 F. **Jacky VALADE, 2, rue Paul-lacombe, 11012 Carcassonne. Tél. : 68.72.63.58.**

Vends TO 8 année 88 + moniteur couleur + lecteur disq. + 10 cassettes + livres. Valeur 4 500 F, vendu 3 000 F. **Danielle DASSY, clos de la Vigne, 3, allée du Beaujolais-Ferolles, 77150 Lesigny. Tél. : 60.02.07.27.**

Vends TO 8 + 2 manettes + QDD + 13 jeux (3 compilations) + crayon optique + guide TO 8. Le tout 4 200 F. **Hervé MORCILLO, quartier de l'Eglise, Epinouze, 26210 St-Sorlin-en-Valloire. Tél. : 75.31.73.04.**

Vends TO 8 + lecteur de disquettes + 3 livres. Le tout 1 700 F. Avec 24 jeux 2 000 F. Parfait état. **Marc CHARRIER, 34, bd Cointet, 06400 Cannes. Tél. : 93.48.10.07.**

Vends TO 7/70 (clav. méc.) + magnéto. + prise péri. + joyst. + nbrx jeux et maga. + livres + cart. bas. Le tout en t.b.é., cédé à 2 300 F (à débattre). **Alain MEDEY, 15, rue des Cerisiers, 25330 Amancey. Tél. : 81.86.66.18.**

Vends TO 7/70 (70 Ko) + lecteur K7 + lecteur disq. QDD 2"8 + nombreux jeux K7/disq. + ext. mus. jeux : 1 500 F. Cherche kit, plans électroniques de périph. TO 8. **Martial HAUTEREAU, 26, rue de Bessancourt, 95480 Pierrelaye.**

Vends pour TO sur K7 et surtout disquettes 3 1/2 p. 40 jeux dont Arkanoïd, les Athlètes, Slapfight, Game Over : 50 F pièce, 200 F les 10, 400 F les 25. **Guillaume CARRÉ, 31, route de paris-Charmox, 89400 Migennes. Tél. : 86.91.27.61.**

Vends TO 8 (256 Ko) + lecteur disquettes 3,5 p. (640 Ko) + joystick + crayon optique + 40 programmes + livres. Excellent état. Prix : 2 250 F. **Stéphane BONIFACE, 14, rue de la Source, 57000 metz. Tél. : 87.62.75.69 (ap. 19 h).**

Vends MO / + lep + crayon optique + extension musique et jeux + 2 joysticks + 27 jeux originaux (Arkanoïd, Mandragore...) + livre. Prix à débattre. **Sébastien PREPONIOT, lycée agricole de Nancy-Pixer-Ecourt, 54220 Malzeville. Tél. : 83.21.46.35.**

Vends jeux pour MO 5-MO 6 : Karaté, FBI, Invasion, Scarfinger, Football, Sortilèges, Dieux du stade 2, Way of The Tiger. Le tout : 395 F (cassettes). **Thierry MILHEROU, 24, boulevard Charles-de-Gaulle, 64300 Orthez. Tél. : 59.69.38.51.**

Vends ordinateur TO 9 + moniteur couleur + lecteur de disquettes + clavier. Le tout en bon état : 3 400 F. **Patrick PRECOS, 59, rue Edouard-Renard, 93000 Bobigny. Tél. : 48.38.44.75.**

Vends Thomson MO 5 clavier mécanique + lep + crayon optique + extension musique + 2 manettes + nombreux jeux. Prix : 1 800 F. **Rémi HEIMBURGER, 8, rue Verte-Bonvillers, 60730 Cauvigny. Tél. : 44.07.37.66 (après 18 h).**

Vends TO 7/70 + lep + lect. disq. 320 Ko + cartouches + ext. man. + manettes + nombreux prog. + ... Urgent. Prix intéres. **Eric LEMOINE, St-Citroine-Vézières, 86120 Trois-Moutiers. Tél. : 49.98.75.20.**

Vends TO 9 + extension jeu + joysticks + RS 232 + souris : 3 000 F. **Daniel MAURY, 11, av. du Pré-d'Orient, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : 39.69.58.95.**

Vends TO 9 + moniteur couleur + lep + 2 disq. initiation + manuel + 35 logiciels + 1 joystick. Urgent ! Prix : 5 000 F. **Eric DUCROCQ, 6, rue Parmentier, 78800 Houilles. Tél. : 39.68.67.32.**

Vends Thomson MO 5 clavier mécan. + lep + joystick et contrôleur + doc + livres + jeux + éducatifs + vox synthétiseur de paroles. Prix : 1 000 F. **Anthony PIOROWICZ, 2, avenue Gallieni, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.41.38.17.**

Urgent ! Vends TO 8 + lep + nbrx jeux (Green Beret + Super Tennis) + utilitaires (carnet d'adresses), le tout 800 F et de OC Mo 5 + jeux, 400 F. **Denis SCHNEIDER, 12, allée du Port-Larrow, 49080 Bouchemaine. Tél. : 41.77.23.64.**

Vends TO 7/70, lecteur de cassettes, cartouches, nombreux logiciels, ext. man., imprimante 80 colonnes, crayon optique, revues : le tout vendu 2 000 F. **Denis BEYER, 11, rue des Acacias, 67120 Ernolsheim. Tél. : 88.96.07.36.**

Vends unité centrale MO 6 sans écran + 2 manettes + crayon optique + environ 30 jeux. Prix : 1 300 F. Très bon état. **Etienne ALEKSANDROWICZ, 78, rue du Moulinel, 59169 Cantin. Tél. : 27.89.72.71 (après 19 h).**

Vends TO 8 + lect. D 3 1/2 DF + 14 D 1 DD + crayon opt. + manette + nbrx jeux + éducatifs + créations graphiques + livres, etc. Valeur réel 6 500 F, vendu 2 900 F, moins d'un an. **Cédric CHRETIENNOT, 14, rue de Gascogne, 95570. Tél. : 39.91.36.02.**

Stop ! Affaire ! Vends MO 6 très bon état + manette + crayon optique + 25 jeux + cordon péritel + livres. Val. plus de 3 000 F, laisse à 1 800 F. **Romuald BOUSSARD, 5, rue Resal, 25000 Besançon. Tél. : 81.88.76.38.**

Vends MO 5 Platini clav. méc. + lep + manettes + crayon opt. + jeux + sac transport. Le tout t.b.é. valeur 3 600 F, cède 1 500 F. **Fabrice GABIN, 99, rue des Fenals, rés. la Timone, bât. E, 13010 Marseille. Tél. : 91.80.37.09.**

Vends MO 5 + joystick + jeux + TV couleur avec prise péritel + lect K7 + crayon optique + manuel : 3 000 F. **Etienne POMENTE, 7, rue Sesto-Fiorentino, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.62.87.99.**

Vends Thomson TO 7/70 avec crayon optique, lecteur de K7, ext. musique et jeux, 2 manettes, cart. basic, livres, 26 jeux, monit. Prix : 6 000 F, cédé à 1 500 F, t.b.é. **William DEWAILLY, 1, place de la Paix, appt 141, 95300 Pontoise. Tél. : 30.30.04.83.**

Vends moniteur couleur Thomson haute résolution comatible tous les Thomson, Atari ST et Sega (garanti décembre 88) : offert 1 290 F. **Stéphane DUTU, 38, rue Ferme-Seigneuriale, 95590 Presles. Tél. : 30.34.07.07.**

Vends MO 5 + lect. K7 + prise péritel + crayon optique + livre MO 5 + adaptateur et 9 jeux + 4 éducatifs. Vendu 2 000 F. **François CALONNE, 50, rue D.-Casanova, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.38.85.**

Vends TO 9 + mon. coul. + lect. disq. et K7 + int. joys. + 3 joys. + 65 logiciels + crayon + doc. + livres + initiations. Le tout en t.b.é. : 4 900 F à débattre. **Roger DALMEDO, route de Vesenex-Villard, 01220 Divonne-les-Bains. Tél. : 50.20.18.49.**

Vends log. MO 5/TO : N° 10, Super Tennis, Runway 1, Arkanoïd : 30 F l'unité (jeux originaux). **Christophe BERTON, 944, rue Gabriel-Mouilleron, 54200 Toul.**

Vends TO 9 + câble péri. + disq. init. : 2 200 F + lecteur K7 + imprimante + nbrx jeux : 3 500 F. Valeur 9 000 F. Très bon état. **Olivier GUERARD, 8, rue Jeanne-d'Arc, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.81.49.**

Vends jeux K7 sur Thomson TO 8, TO 9 : Sapiens, 1789, Debue Vera Cruz, etc. 50 à 80 F + jeux TO 7/70. **Claudine BOUCHET, 2, allée Ile-de-France, Pierrelaye. Tél. : 34.64.10.83.**

Vends logiciels originaux pour TO 8, TO 9, TO 9+, TO 7/70 K7 ou disq. 3,5 pouces : Dakar 4 × 4, Vie et Mort, Dinosaures, FBI, Pop Pop, Dieux du stade 1, 80 F. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Pour TO 8, TO 9, MO 6, vends disq. originaux (F 1 + Sorcery + Arkanoïd + Go Silent Service + MGT + 5 Axe + Sapiens + Aigleor + Monopoly + Compile jeux) 120 F l'un, 500 F le tout. **DEVERGNE, 40, cours Emile-Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.24.35.47.**

Vends TO 8 couleur + lect. disq. + cray. opt. + manette + cart. assembleur + 6 livres + nbrx logiciels + « Secrets ». Valeur : + de 9 000 F. Cédé à 3 700 F. **Thierry MÉVEL, 2, rue Henri-Gourmelin, 91200 Athis-Mons. Tél. : 60.48.55.30.**

Vends TO 8 + lect. disq. 3,5 p + péritel + manuel. prix : 2 300 F + pour TO 8, 11 jeux + 1 éduc. + manettes + cray. opt. + livres. Prix : 500 F ou les 2 offres 2 600 F. **Sylvain NGUYEN, 32, av. Col.-Picot, bât le St-Marc, ent. C, 83100 Toulon. Tél. : 94.23.26.96.**

Vends logiciels jeux TO 9-8-9 + D 3 1/2 originaux : un pour 60 F. Disq. vierges 3 1/2 5 F l'un. Jeux SEga : 1 cartouche pour 120 F, en tout 20 jeux. **Patrick NALLINO, 1, impasse les Malines, 91090 Lisses. Tél. : 60.86.23.25.**

Vends MO 6 + clavier Thomson + lecteur enregistreur QD 90128 + crayon optique + moniteur + livre. Valeur 6 000 F, vendu 2 500 F. **Serge BOSSARD, 3, rue Marcellin-Berthelot, 94250 Gentilly. Tél. : 49.86.91.78.**

Vends TO 8 + lecteur disq (FDB) + lecteur K7 + crayon optique + init. basic + nombreux jeux : Quad, MJT, Stone Zone... Prix : 2 700 F, valeur réelle : 5 000 F. **Fabrice LE DEIT, 9, rue de Palaiseau, 91430 Ieny. Tél. : 60.19.21.61.**

Vends TO 8 + lecteur disq. 3"1/2 + guide + 50 jeux. Très bon état, cédé 1 490 F ou le tout + moniteur couleur HR cédé 2 990 F. **Pascal MONTIEL, 132, rue de Rosny, 93100 Montreuil. Tél. : 48.70.18.21.**

Vends Thomson TO 7/70 t.b.é. + lep + guides pour apprendre à conserver en basic + 20 jeux d'origine (Saphir, Sortilege, Runway, Pulsar). Valeur : 1 800 F, cédé 1 000 F. **Marie-Josée CLEYRAT, Saint-Pardoux-de-Drone, 24600 Riberac. Tél. : 53.90.34.28.**

Vends TO 8 + moni. couleur + lect. disq. + souris + 2 joysticks + 20 jeux dont Passagers du vent I et II + log. fiches et dossiers + manuel. Prix : 3 200 F. **Jacques POMMIER, 95, av. Henri-Barbusse, 92700 Colombes. Tél. : 42.42.63.94.**

Vends moniteur Thomson tout ordinateur, état neuf, HR, prix : 1 700 F. Vends original Amiga : F/A 18 Interceptor : 150 F. Echange softs sur Amiga. **Serge MONTET, 15, chemin de la Grande, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.66.56.**

COMMODORE

Vends Amiga 500 (1 an) + joystick turbo + souris + manuels + 90 disq. (Out Run, Sorcery, Hybris...) pour : 4 500 F (sur Paris uniquement). **Franck HUREL, 1, allée des Cèdres, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.17.30.**

Amiga 500/1000. Ne débranchez plus votre drive externe A 1010 cumana ou autres grâce à une modification de ma part pour 100 F. **Didier, 93170 Bagnolet. Tél. : 48.57.99.83.**

Vends Amiga 500 + lecteur 1010 + moniteur Philips 8832 + jeux utilitaires. Le prix : 7 000 F (à débattre). **Emmanuel GUICHOU, 111, rue de Reuilly, 75012 Paris. Tél. : 43.44.56.73.**

Vends Amiga 1000 + moniteur couleur A 1081 + 2 joysticks + 60 disq. : 6 500 F. 1 lecteur externe : 1 200 F. **Emmanuel DUROS, Argenteuil. Tél. : 34.10.98.79.**

Vends pour Amiga : The Enforcer et Test Drive : 150 F/1 250 F/2 : Originaux vends disquettes de news Démos, DP, (Sound Tracer, Ram Manager) : 20 F/1. **Eric BISSON, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.40.57.**

Vends Amiga 2000 + imprimante MPS 1500 C + moniteur Thomson couleur. Le prix : 2 000 F (à débattre). **Luc RIERA, 22, rue Etienne-Marcel, 93500 Pantin. Tél. : 48.44.80.04 (entre 19 h 00 et 20 h 30).**

Amiga 500 + livres + softs + joystick. Le prix : 4 000 F. Moniteur couleur + tuner TV : 2 500 F. Imprimante couleur Okimate 20 : 1 000 F. **Michel NIEPCERON Michel, 18, avenue Jean-Magnet, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : 69.24.37.25.**

Vends Amiga 500 sa garantie, état neuf + nbx logiciels + nbx livres + joystick. Prix à débattre. **Yann YOCHUM, Grande-Rue, 21730 Corgolin. Tél. : week-end : 80.22.34.83 ; semaine : 80.67.12.34.**

Vends A 500 + Ext. mém. 520 + nbx jeux + docs. Etat impeccable. Moniteur Amiga couleur (au choix : 1081 ou 10845). Le prix : 7 400 F. **Nicolas HOLLAN, 29, rue du Parc Cheviron, 92310 Sèvres. Tél. : 45.34.59.52.**

Vends pour Amiga ensemble True Basic (Langage + Runtime + Developper's Toolkit). Le tout état neuf : 1 000 F. **Georges HADZIATHANASSIOU, 12, rue du Maréchal-Foch, 94310 Orly. Tél. : 48.52.67.90.**

Vends Amiga 500 avec extension de mémoire + moniteur HR + Citizen 120 D + nombreux softs. Le prix : 9 500 F (à débattre). Cause achat A. 2000 ! **Xavier RAME, 17-22 Vieil-Castel, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.07.13.**

Vends disq. originales Amia : F-18 ; Bubble Ghost ; Def of Crown ; Mach 3 + nbrx news ; cherche lecteur A 1010 à prix sympa. **David LECLAN, 28, rte de Troux, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.43.06.50.**

Amiga : Vends imprimante Brother 1109 + câble (valeur neuve : 2 700 F). Prix : 1 500 F ou échange contre docs et disq. **Alain AVDIENKO, 56, avenue du 3-Septembre, 06320 Cap d'Ail.**

Vds Amiga 500 sans moniteur tbé + souris + 2 joysticks + disq. + nbrx jeux + cordons. Le prix : 3 900 F. En option téléviseur couleur 36 cm tbé. Le tout : 5 900 F. **Hervé FREVILLE, 11 bis, rue Félicien-Lesage, 78360 Montésson. Tél. : 39.52.18.69 (après 18 h 30).**

Vds Amiga 2000 + 1084 + 2e drive interne neuf. Prix : 1 800 F avec carte PC XT. Logiciels originaux pour Amiga. Demander **Jean-Marc au 64.97.91.01.**

Fore Sale : Amiga 500 moniteur 1084 extension mémoire + logiciels, garantie 20 mois. Le prix : 8 000 F à débattre. Etat neuf. Urgent. **Romuald LE BELLEC, 39, rue des abesses, 75018 Paris. Tél. : 42.52.94.27.**

Vends Amiga 500 + moniteur couleur 1081 + imprimante graphique + joystick + logiciels + disq. Le tout : 8 500 F. **Luc BORIE, 9, chemin de l'Ormeteau, 78680 Epone. Tél. : 30.95.96.75.**

Amiga 2000 avec 2 lect. disq. 3'1/2 et moniteur 1081. **Dominique CASAS, « Le Village », bât. 25, esc. 9, 95340 Persan. Tél. : 34.70.23.91 (après 18 h 30).**

Vds sur bureautique Amiga : Maxiplan, Prowrite, Superbase, peu servis. Le prix : 2 000 F + lecteur cumana Atari-Amiga : 1 200 F. Garanti 08/89. **Philippe QUEVAUVILLIERS, 4, rue F.-Chopin, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 30.61.54.12 (après 19 h).**

Vds Amiga 500 + mon. + joyst. + disq. + docs + logiciels originaux + ext. 512 K + drive ext. + jeux divers. Le tout en tbé (1 an). Prix à débattre. **Jean MOIRANO, 7-9 rue des Cottages, 75018 Paris. Tél. : 42.57.97.05.**

Urgent ! Vends Commodore 128 D + lecteur disq 1571 + nbx jeux (Out Run, Morpheus, Test Drive) + utilitaires (Jane). Le tout : 2 800 F. **Denis SCHNEIDER, 12, place du Port-Larron, 49080 Bouchemaine. Tél. : 41.77.23.64.**

Vends C 128 D + moniteur couleur + Jane : 4 000 F ; DPS 1102 : 1 000 F ; MPS 1801 : 400 F ; souris SH 28/1351 : 400 F ; Modem Digitelec, DLC : 1 000 F ; lecteur cassette : 200 F + nombreux logiciels. **Davy GROSSOT, 1, rte de Beaumont, 77167 Bagneaux-sur-Loing. Tél. : 64.29.18.72.**

Vds C 64 + 1541 + 1530 + joystick + Fastload + initiation au Basic + très nbreuses disq. et news + boîte rangement + disq. vierges. Prix à débattre ! **Christophe BRIGE, 40, rue de la Station, 59520 Marquette-lez-Lille. Tél. : 20.06.14.43.**

Vds C 64 tbé + 1530 + manettes + nbrx jeux + cordons et Péritel + 5 livres + dico informatique + not. pour la somme incroyable de : 1 200 F. **Eric BAROTTE, 1743, chemin de Camplanier, 30000 Nimes. Tél. : 66.23.95.73.**

Vends toutes les dernières nexw sur (disq.) au juste prix. Et quand je dis « dernières news » ce sont vraiment les dernières ! **Jérôme LIGERE, 17, rue de la Félicité, 75017 Paris. Tél. : 42.27.22.62.**

Vends pour C 64 nexs et autres à prix très intéressants sur K7 ou disq. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

C 64 + magnéto + power cartridge + 4 livres + 1 joystick + jeux K7. Le tout : 1 000 F. Vends aussi très nombreux jeux disq. Le prix : 500 F. **Laurent BIBARD, 29, avenue des Ramiers, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : 43.00.27.62.**

Vends C 64 + 1541 + Péritel + nbrx jeux (dont nombreux news) + gr. boîte de rangement + joystick + livres pour C 64. Le tout : 1 900 F ! **Alexandre JARDEL, 28, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél. : 45.04.59.52.**

Vends C 128 + 1571 + nbx jeux (disq.). Le prix : 2 200 F. Prend frais de transport à ma charge sur toute la France métropolitaine. **Jérôme SANTINI, 123, rue d'Entraigues, 37000 Tours. Tél. : 47.20.88.20.**

Vends Commodore Amiga 500 + adaptat. TV A 520 MOD + souris + 2 joysticks + 4 livres de progr. anglais + 20 logiciels (Sonix, Vidéoscape 3D). Le prix : 6 000 F à débattre. **Franck BERNIER, 36, rue de Musselburgh, 94500 Champigny. Tél. : 48.81.05.06.**

Vends CBM 64/1531 + moniteur vert + joystick + K7. Le prix : 1 000 F à débattre. Vends disq. 5"1/4 : 3,50 F pièce. **Marc PERROT, 19, rue Alphone-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

Vends C 128 + drive + 1541 + lect. K7 + nbreux jeux + boîtes de rgts + joystick + documentations avec moniteur couleur. A saisir : 4 000 F. Pas sérieux s'abstenir. **Frédéric AUGST, 48, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél. : 43.58.04.56.**

Vends C 64 RVB + lecteur disq. 1541 et lect. K7 + 150 disq. plein de jeux et news (Io, Dark CasT, Sinbad...), emb. origine, parfait état. Prix : 3 800 F à débattre. **Samuel PECHEROLLE, Verneuil-sur-Serre, 02000 Laon (Aisne). Tél. : 23.23.52.58.**

Vds imprimante Citizen 120 D : 1 850 F avec câble parallèle ; vds moniteur Thomson : 1 500 F ; vds F/A 18 Interceptor sur Amiga : 150 F ; éch. softs Amiga. **Serge MONTET, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.66.56.**

Vends 6128 Mono + 30 disq. pleines de jeux + utilitaires + joystick. Le prix : 2 500 F à débattre. **Stéphane SAPORITO, 113 bis, rue de Buzenval, 92380 Garches. Tél. : 47.95.08.21.**

Vds unité centrale C 64 + mon. + imprimante 4 couleurs + lecteur K7 + jeux + programmes éducatifs. Le tout : à débattre. **Bernardette MARICIC, 10, rue Hélène-Boucher, 37000 Tours. Tél. : 47.20.77.02 (après 19 h).**

Vends C 64 RVB + lect. K7 + joystick + 208 jeux nouveaux : tbé + nbx livres. Prix : 2 500 F à débattre. **Stéphane NERESTAN, 261, rue du Faubourg Saint-Antoine, 75011 Paris. Tél. : 43.71.06.52 (après 20 h).**

A saisir : vends C 128, disq. 1541, lect. K7, joystick, moni. N/B, impr. MPS 801, list., power cart., boîte à ryth. digit., nbreux log. Valeur 7 000 F, vendu 2 500 F. **Dominique CEPISUL, 12-13 allée d'Aulnay, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.70.35.**

Vds C 64 + 1541 + joystick + raccord Commodore Péritel + doc + nbreux log. + 70 log. Le prix : 2 400 F. **Nicolas DESCOURS, 163, rue de Brandegaudière, 38340 Voreppe. Tél. : 76.53.67.29.**

Vends softs pour C 64, disq. à très bas prix. Vends CBS + K7 et roller controler. Cherche musiques digit. et Demos ainsi qu'util. sur C 64. **David MARTENS, 2, rue des Bleuets, 59770 Marly.**

Vends CBM 128 + monochrome + lect. 1541 + lect. K7 + power cartridge + manette + nbx jeux (Def. Crown, Test Drive...) Prix : 3 500 F à débattre. **Ludovic MAINDRON, 19, rue Bontemps-Angicourt, 60940 Cinqueux. Tél. : 44.72.81.31.**

Vends nombreux jeux pour C 64 (cause achat Amstrad) ainsi que mangnéto à cassette. **Stéphane LAMY, 17, rue du Blanchissage, 84440 Avignon. Tél. : 90.85.37.79.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + imprimante + modem Minitel + Péritel + 100 disq. (news) + livres. Prix à débattre. **Paul RAINGARD, 63, rue des Chaupière, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.43.58.**

VDS C 64 + 1541 + Speed-Dos + Fastload + livres + nombreux programmes. Faire offre. Vds interface Citizen 120 D pour C 64. Le prix : 400 F. **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.**

Vends C 128 + 1541 + 1530 + souris + power cartridge + Péritel + joystick + nobreux jeux (Hawkeye, Captain Blood, Last Ninja, I&II, IK + , Barbarian II). Le tout : 5 600 F. **Julien, Seine-et-Marne. Tél. : 60.28.32.88.**

Vends C 64 + 1541 + 2 joysticks + livres + jeux (Test Drive, Defender of the Crown...). Le prix : 3 700 F. **Sylvain GARCIA DE LA ROSA, route de l'Eglise, 38560 Haute-Jarrie (Isère). Tél. : 76.72.02.69 (entre 18 h et 21 h).**

Vends 3 jeux sur disq. C 64 originaux (notices françaises) : Pirates, Platoon, Ocp Art Studio : 300 F le tout. Poss. vente séparée. **Frédéric MAZZINI, 36, bd Anatole-France, 93330 Aubervilliers. Tél. : 43.52.04.39.**

VDS C 64 Pal/Secam + lect. K7 + 1541 + power cart. + autoformation Basic + Tool 64 + nbx utilitaires et jeux sur K7 et disq. + nbrx livres. **Eric COCQUELET, 25, rue du Levant, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.42.18.**

Vds C 64 assez bon état + 1530 + moniteur ambré (jaune, noir, marron) + manette de jeux + 16 jeux (Gauntlet, Platoon...) + livres et bidouilles. Le prix : 2 200 F. **Martin PILLET, 4, place Saint-Aubin, 49080 Bouchemaine-Pruniers. Tél. : 41.73.12.83.**

Vends CBM 128 + 1541 + Jane + voice master + new jeux + Géos + 2 manettes 2700 + vidéo pack + computer échecs + jeux + Hanimex + microvion. **Thomas MICHEL, HLM Sainte-Agathe, Ile de Porquerolles, 83400 Hyères. Tél. : 94.57.78.19.**

Vends C 64 + 1541 + 1531 + Péritel + power cartridge + nbrx prgs + manette + boîte de rangement (100 disq.) + house + doc + casio 7000 G. Prix à débattre. **Olivier-Laurent RIHOUET, 9, avenue de Rochegude, 92000 Nanterre. Tél. : 47.25.24.27.**

Vends C 64 Pal + 1541 + 1530 + power + imprimante marguerite DPS 1101 + nbrx logiciels + manettes + livres. Le tout tbé : 2 500 F. Possibilité déplacement. **Jean-Pierre NGUYEN TRI LUAN, 13, rue Racine, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : 47.06.97.52.**

C 64 disq. et K7 poss. : au 10/11/88 : After Burner, O. Wolf, Foxfight, G. Over 2, Ultima 5, Voyage Centre Terre... Envoyer listes ou disq., K7. **Sébastien LAUGEL, 17, rue du Rossignol, 68170 Rixheim. Tél. : 89.44.57.49 (après 18 h)..**

Commodore 128 + lecteur disq. + transformateur + joysticks + 85 disquettes + nombreux jeux. Le prix : 2 800 F. Beau cadeau ! **Yann ROUXEL, 5, square d'Ostheim, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.23.73.**

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + moniteur couleur + joyst. + nbreuses disq. + livres. Prix à débattre. **Emmanuel BUROT, 78650 Boynes. Tél. : 34.89.23.06.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + power + MPS 801 (imp.) + très nbx log. tout genre + listing imp. + boîte rang. + livres. Le tout : 3 800 F. Pas de ventes séprarées. **David LEROUX, 23, rue Paul-ELuard, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.93.70.**

Vends lecteur K7 + 3 K7 jeux à bas prix + disq. jeux originaux (50 F pièce) + logiciels de math (classe A Terminale). Propos. à : **Yvan CROZE, SP 69268, 75998 Paris Armées.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + cord. Péritel + joystick + moniteur + 20 jeux (Bob Winners, Sinbad, Def. of Crown...) Le tout pour : 4 000 F à débattre. **Thierry AJAS, 7, avenue de l'Europe, 30128 Garons. Tél. : 66.70.05.85.**

Vends pour C 64 power cartridge moitié prix : super util., backup mémoire, bidouilles, pokes, reset, moniteur-assembleur. Echange jeux : Aï Bard's Tale 3, Chuck Yeager, Shoot-them-up, Constr. Kit, Platoon, etc... **Olivier, Philippe BERGER, 4, place de l'Aube, 33170 Gradignan. Tél. : 56.31.07.53 (après 18 h)..**

Vends C 64 + 1541 + 1530. Prix : 1 500 F. MPS 801 : 700 F. Power cartridge : 300 F. 2 boîtes rang. + 100 disq. + 1 de 50. Le tout : 150 F. 30 disq. avec jeux : 200 F. **David LEROUX, 23, rue Paul-Eluard, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.93.70.**

Vends C 128 : 1 300 F ; moniteur couleur 1901 40/80 col. HR : 1 500 F ou le tout : 2 600 F. **Alain BLANC, 24, rue Loubert, 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.35.11.46 (après 19 h).**

Vends dix jeux sur C 64, K7 originale Slap Flight, California Games, etc. Toutes : 30 F. Vends aussi jeux sur disq. (poss. échange). **Frédéric MAZZINI, 36, bd Anatole-France, 93300 Aubervillliers. Tél. : 43.52.04.39.**

Vends pour Commodore lecteur 1541 : 500 F. Nombreuses disquettes avec programmes : 4 F pièce. Power action replay 32 K, MK 3 : 250 F. **Yvon CARATERO, 30, rue de la Forêt, 57290 Fameck.**

Vends Commodore 128 + écran coul. + lecteur K7 + doc + jeux cherche Atari 1040 + mon. coul ou Amiga 500 + écran coul. env. 5 000 à 6 000 F. **Nicolas. Tél. : 75.40.40.21.**

Vends 6128 couleur + bouquins (Bible, L.M...) + 35 3" (jeux et util.) joystick + lecteur 5"1/4 Jasmin AM5 D + 50 revues. Le tout tbé : 6 000 F à déb. **Jean-François CHARPENTIER, 4, rue Leguay, 35140 Châteaugiron. Tél. : 99.37.86.57.**

Vends jeux vidéos Vidéopac avec 6 cartouches : 250 F (à discuter), power cart. : 300 F (à discuter), vends ou échange jeux C 64 (Airborne Ranger, etc.) **Kerem UNAL, 1, rue des Boudines, 1217 Meyrin - Genève (Suisse). Tél. : 022.82.66.47.**

Vends C 64/128 + drive 1571 + Péritel + souris + livres + nbrx jeux et utilitaires + docs. Le tout : 3 000 F. **Christophe DORLEAC, 19, rue des Sables, Saint-Alban, 31140 Aucamville. Tél. : 61.70.36.30.**

VDS C 64 + 1541 + cordons Péritel + ant. + joystick + disq. : news + manuel + docs, etc. Le prix : 2 300 F. Echange Hot news sur C 64 + disq. (pas de débutant !) Cherche souris. **Joseph DIASIO, Quartier Mermoz, bât. D, nº 2, 54240 Jœuf. Tél. : 82.46.95.12 (à partir de 18 h. la semaine).**

Vends C 128/64 + drive 1541 + nombreux jeux. Le tout pour 2 500 F. **Jean-Sébastien LERATE, 23, rue de la Marne, 95460 Ezanville. Tél. : 39.91.13.89.**

Commodore 128 tbé : 1 300 F + drive 1541, tbé : 1 000 F ou les deux plus 30 disquettes + 4 cartouches : 2 200 F. Recherche drive Amiga. **Didier, 93170 Bagnolet. Tél. : 48.57.99.83.**

Stop ! Affaire. Vends C 128 + superbe moniteur couleur 1901 (40/80c) + 1541 + 1530 + K7 + 100 disq. + revues + docs + jeux + news + boîte de range. Le prix : 4 500 F. **Jean-Luc Chrétien, 329, avenue de l'Hautil, 78300 Carrières-sous-Poissy. Tél. : 39.74.80.45.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + joystick + programes + bouquins + manuels. Le tout dans boîtes d'origine pour : 2 600 F. **Frédéric DUPUIS, 27, rue Romain-Rolland, 93140 Vaujours. Tél. : 48.60.32.72 (après 18 h).**

Vends C 64 + 1541 + moniteur couleur + 2 joysticks + jeux et livres. Le tout en bon état. Le prix : 3 000 F à débattre. **Vincent THIBLET, 7, rue Johann-Strauss, 91860 Epinay-sous-Sénart. Tél. : 60.47.30.68.**

Vends C 64 + lecteur de K7 + 1541 + power cartridge + nbx disq. de jeux et utilitaires + nbx livres. Le tout 3 000 F ou séparés. **Eric COCQUELET, 25, rue du Levant, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.42.18.**

Vends pour C 64 K7 et disq. : jeux et utilitaires à prix intéressant. Possède news et anciens. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 43.30.16.66.**

Vends Commodore C 64 Pal + joystick + 2 lecteurs cassettes Commodore + cordon Péritel + jeux + doc tout tbé + 2 cass. init. Basic. Le prix : 1 200 F. **François RAOULT, 38, rue d'Isles, 77440 Armentières-en-Brie (Seine-et-Marne). Tél. : 64.35.58.07.**

Stop affaire ! Vends C 64 + moni. couleur + 3 manettes + 500 jeux dont 6 originaux + magnéto K7. Le tout : 3 000 F à débattre. **Pascal DELEAU, 74, allée des Guerlettes-les-Escardines, 62215 Oye-Plage. Tél. : 21.35.87.02.**

C 64 + 1530 + 1541 + interface Péritel + 20 cassettes jeux + 11 nº Floppy disq. + programmes. Le tout acheté 6 4000 F cédé 3 500 F. Vente séparée possible. **Bruno LIVOLSI, 177, quai Paul BOUDET, 53000 Laval. Tél. : 43.53.86.39.**

Stop affaire ! Vends C 64 + moni. couleur + 3 manettes + nbreux jeux sont 6 originaux + magnéto K7. Le tout : 3 000 F à débattre. **Pascal DELEAU, 74, allée des Guerlettes-les-Scadines, 62215 Oye-Plage. Tél. : 21.35.87.02.**

Vends C 128 + 1541 + 1530 + souris + power cartridge + Péritel + joystick + 200 softs (Nedulus, the Games, Fernandez must die...) Le tout tbé : 3 600 F ! **Julien BAUDINAT, 1, rue des Orchidées, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : 68.28.32.88.**

Vends logiciels à très bas prix pour Commodore 128 et 64 sur disq. **Jean-Marc LOUVET, 38, rue Emile-Zola, 59187 Dechy.**

Pour C 64 vends power K, digitaliseur sons, disquettes, K7 de jeux, Data-K7, Kennedy Approach original disq., manuel, Simons's Basic, Super Huey... **Eric BISSON, 13, rue Marrakech, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.40.57.**

Vends C 64 + 1541 + moniteur mono. + joystick + cordon Pér. + livre + nbrx jeux + disq. Le prix : 2 900 F. **Yann MICHEL, 76, rue Lamartine, 92000 Nanterre. Tél. : 47.25.30.29.**

Vends Commodore 128 D + moniteur monochrome + 120 logiciels + boîtes de rangement + 1 joystick. Le tout en très bon état : 3 000 F. **Romuald MARTIG, 10, allée du Verdillat-Mussey, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.78.51.52.**

VDS C 64 Pal + 1541 + Speed-Dos + livres + programmes. Faire offre. Echange news sur Amiga 500. Region seulement. **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants-Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.**

Vends C64/128 (Péritel), tbé + lecteur de disq. 1571 avec 60 jeux et des livres (CMP +) + nombreuses nouv. Le prix : 2 900 F ! Excellent état ! **Grégoire VIAUD, 510, rue Joliot-Curie, 84270 Vedene (Vaucluse). Tél. : 90.31.20.46.**

Cherche notice de Wings of war (SSI), et de War in the south Pacific (SSI) pour C 64/128. **Patrice FORNO, 110, rue résidence du Bosquet, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.02.45.**

Vends Commodore 64, état neuf + lecteur de disquettes. Le prix : 1 800 F à débattre. **Bernard PIERRE, 14, rue de Lorraine, 67730 Chatenois. Tél. : 88.92.26.28.**

Vends Commodore C 64 pal + drive 1541 + moniteur mono + imprimante MPS 801 + très nombreux logiciels. Le tout : 4 000 F. Vente séparée possible. **Appeler Laurent au 40.35.10.94.**

Vends C 64 + lect. disq. + lect. K7 + 3 joysticks avec rallonges + 35 progs + 2 boîtes de rgts + prise TV et Péritel + 8 K7 prgs + 150 FT-Prom 8 k et disquette. **Joël FRICKER, 5, rue Barabino, 57600 Forbach. Tél. : 87.85.25.09 (entre 19 h et 22 h).**

Vds C 64 + mon. coul. (Océanic) + 1541 + 1530 + imp. MPS 803 + power + nbrx prgs + joys. + livres. Le tout : 4 900 F (tbé), dans la région uniquement. **Yann COCO, Route d'Aurons, chemin de Signoret, 13330 Pélissanne. Tél. : 90.55.14.08.**

Vends C 128 + 1530 + interface Pal/Secam + 40 originaux + Jane + nbrx news + joystick + livres, revues. Valeur réelle : 7 500 F. Vendu : 2 500 F, tbé. Amiga recherche correspondants sérieux pour échange de news only, possède (Rocket Ranger, Menace, Battle Chess...) Vends 40 originaux C 64 K7. **Laurent, S.V.P., Tél. le mercredi et vendredi de 13 h à 18 h 30. Tél. : 39.71.66.42.**

Vends C 64 + 1570 + 1530 + MPS 803 + power cartridge + 180 disq. remplis + K7 remplies + tracteur + doc + joystick : sacrifié à 2 500 F. Tbé. Urgent ! **Yannick Le Dorze, 7, rue Mozart, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.93.87.40.**

Vends C 64 + lect K7 + joystick + AD Péritel + cartouche + moniteur mono + livres + jeux + programmes. Le prix : 2 000 F ou séparément. **Bruno RICCIO, 6, allée de Dublin, 91300 Massy. Tél. : 69.20.62.17.**

Urgent ! Vends C 128 + interface péritel + 1530 + 1541 nouveau modèle + joystick + livres + très nbrx logiciels. Le tout tbé : 3 000 F. **Laurent BUISSIER, 2, rue Veuve-Crozet, 69240 Thizy. Tél. : 74.64.07.32.**

Vends dernières nouveautés sur C 64 disq. et K7 (bas prix). **Michaël BRUNBROUCK, 5519, rue du Docteur-Roux, 59510 Hem. Tél. : 20.80.45.52.**

Vends C 128 + écran coul. + lecteur disq. 1571 + lecteur K7 + manette + souris + boîte de rang. + 250 jeux (Trait. de texte + Compta. + Graph. + Musique (bon état). Le prix : 4 500 F. **Philippe GAUCHON, 10, rue Sophie-Germain, 75014 Paris. Tél. : 43.27.24.57.**

Vends C 64 + lect. K7 1531 + 2 manettes + 70 jeux + livres. Le tout en tbé : 2 000 F. **Antoine (Yannick) SANCHEZ, 388, avenue Victor-Hugo, 26000 Valence. Tél. : 75.57.38.30 (après 19 h 30).**

Vends pour C 64/128 imprimante couleur Okimate 20 + cartouche Hardcopy + rubans + cordons. Valeur : 3 000 F. État neuf. Cédé à 1 500 F. **Hervé ROSTAN, Derbières-la-Coucourde, 26740 Sauzet. Tél. : 75.90.07.46.**

Vends C 126 + mon. coul. 40/8000 L, lect. de cass. + 1 lect. disq. + souris + power + très nbrx jeux + livres. **Marc JOLY, 570, rue du Ghien-Beuvry-la-Forêt, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.82.31.**

Vends C 64 + 1541 + Péritel + nbrses disq. + joystick + utilitaires. Cédé : 3 000 F. Possibilité vente séparée. Vends CBS : 500 F. **René LIOTIER, 7, Hameau-les-Combes, 26270 Loriol. Tél. : 75.85.59.20.**

Vends CBM 128 + 1541 + 1530 + MPS 801, power cart. + de 400 disq. + 3 btes de rangement + 2 joysticks, etc. Le prix : 4 000 F à débattre. Possibilité crédit, vente séparée possible. **Marc PERROT, 19, rue A.-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

Vends CBM 64 + lecteur disq. 1541 + logiciels et accessoires (Power cartridge et joystick). Prix : 2 000 F. Le tout en très bon état. **Philippe HOUGARD, 29, av. de la Brière, 91760 Itteville. Tél. : 64.93.04.61.**

Vds C 128 (10/88) + Jane + 1541 + MPS 801 + 1530 + joystick + 10 disq. vierges + livres sur C 64 + 800 progs (Test Drive, Platoon, 1943...). Le tout : 4 800 F. **Didier COMBES, 1, rue des Semailles, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.94.82.**

Vends C 128 : 1 200 F, 1541 : 500 F, MPS 803 : 900 F, moniteur couleur Philipps : 1 200 F, livres C 128 : 500 F (Microapplication nº1 à 5). Le tout : 4 800 F. Prx à débat. **Philippe SZLEG, 4, rue des Bois, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.26.17 (après-midi).**

Affaire ! Vends C 64 N + 2 joysticks + lecteur K7 + 1541 + 30 jeux variés + docum. Valeur : 4 000 F, cédé : 2 000 F. **Cédric Faivre, 582, av. du Granier, 73490 La Kavoire. Tél. : 79.85.18.84 (après 18 h).**

Vends C 64 + 1541 II + 1530 + joystick + 90 jeux (news) tous disq. + revues + docs + cartouches + boîte de rangement. Prix par tél. Urgent. **Jérôme FAVIER, 165, rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tél. : 45.88.41.22.**

Commodore 128 vds nbses revues (SVM, Oi, votre ordinateur, Commodore intern, Zzap 64, Hebdologiciel), 1984-1987. **Jacques BRASME, 1, rue Joliot-Curie, 62490 Vitry-en-Art.**

Vends C 128 coul. tbé + 40 disq. + 103 supers jeux + 30 revues + magneto + doubl. + manette + util. + originaux. Le prix : 3 800 F. **Stéphane MURIENNE, 6, rue Arsene d'Arsonval, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.33.31.23.**

Vends C 128/64 + compatible + CP avec le lecteur + disquette integrée + moniteur couleur + imprimante DPS 1101 ou MPS 801. Vends aussi Modem et souris. Ventes séparées possibles. **Davy GROSSOT, 1, rte de Beaumont, 77167 Bagneux-sur-Loing. Tél. : 64.29.18.72.**

Urgent ! News C 64 : vends de 5 à 20 F disq. : Test Drive, Air. Rang, Combat school et d'autres, Defender of the Crown, Trainery ! Echange possible... **Nicolas DESCHAMPS, Route d'Orbais-le-Bazil, 51270 Mont-Mort-Lucy. Tél. : 26.59.15.04 (après 19 h).**

Vds nbrx news C 64 (disq.) Possède : Io, Vindicator, Ball blasta, Barb. Psygno, Barb. 2, Minigolf, Darksyde, Dream W., Vixen, Pass. Vent. **Nicolas SOLEIL, 2, place des Fauvettes, 66200 Montescot. Tél. : 68.22.24.39.**

Vends C64 + 1530 + Meganews (barb. psygn...) 1 500 F. Vds cons. CBS + ord. Adam + imprimante + jeux : valeur : 8 000 F cédé 3 000 F. **Nicolas SOLEIL, 2, place des Fauvettes, 66200 Montescot. Tél. : 68.22.24.39.**

Vends C64 + 1530 + monit. mono + joystick + 40 jeux (Gauntlet + Mandragore...) + doc. + revues t.b.é., 3 000 F à débattre. **François PAOLINI, 9, av. de Champagne, rés. La Treille, 91940 Les Ulis. Tél. : 69.07.91.57.**

Vends C128 + 1541 + 1901 couleur 80 col. + power Cart. + 15 livres + joyst. + très nombreux jeux et utilitaires OSK K7. A voir. Prix : 4 500 F. **Serge BISMUTH, 1, rue du Pont de Pierre, 93500 Pantin. Tél. : 48.35.43.65 (après 20 h).**

Vends C64 + 1541 + moniteur très peu servi + livres + joysticks + jeux x logiciel base de données. Le tout 3 200 F. **Eric VIEL, 63, rue du Lieutenant Keiser, 95110 Sannois. Tél. : 39.81.44.96.**

Vends C128 + drive 1541 + imprimante MPS 801 + 2 000 feuilles de papier + pleins de disquettes de jeux. Prix : 3 500 F. **Raphaël HUISMAN, 2, avenue de la Jonchère, 92420 Vaucresson. Tél. : 47.41.13.29.**

Vends C64 + 1541 + 1530 + log. disk, K7, cartouche + livres + disks vierges. Le tout : 2 500 F à débattre. Faire offre. **Jérôme GUENIF, 30, rue des Paquerettes, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16.38.62.**

Vends C64 + monit. coul. 1701 + lect. K7 Turbo + impri. 1520 + joysticks + nbrx livres, revues, logiciels + nbrx jeux... Le tout : 3 200 F. **Fabrice BOURAT, 22, avenue des Coutayes, 78570 Andresy. Tél. : 39.74.71.61.**

Vends C64 + lect. de disq. + lect. de K7 + 2 joysticks + 52 disq. dont The Pawn, Defender of the Crown, Geos, Newsroom. Le tout, t.b.é. : 2 500 F. **Frédéric SCHATZ, 14, rue d'Eschentzwiller, Zimmersheim, 68440 Habsheim. Tél. : 89.65.19.21.**

PETITES ANNONCES

Vends C64 + 1541 + 1530 + moniteur mono. + 2 manettes + nbrx jeux et utilitaires + livres. Le tout : 4 300 F. **David LOISEAU, rue Georges-Guymener, 10250 Mussy-sur-Seine. Tél. : 25.38.47.42.**

Vends C128 + lect. 1571 + monit. coul. BS22 RVB + livres, le tout peu servi, en t.b.é., 3 000 F. **Christian SAUVAGE, 99, rue de Bicêtre, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 46.86.45.39.**

Vends C128 : 1 200 F ; moniteur couleur HR 1901 80/40 col. : 1 700 F ou le tout : 2 800 F. **Alain BLANC, 24, rue Loubet, 93200 St-Denis. Tél. : 42.35.11.46 (après 18 h).**

Vends cause double emploi COM 64 + lecteur de disquettes 1541 + lecteur de K7 1571 + joysticks + 80 disquettes (+ 350 jeux). Le tout bon état : 2 200 F. A débattre. **Laurent FABIANI, 8, rue de l'Arbalète, 75005 Paris. Tél. : 45.35.62.98.**

Vends CBM 128 + Jane + 100 disquettes pleines + boitier de rang. + 1 manchette. Le tout 3 500 F. Vends, échange, achète aussi logiciels sur Amiga. **Arnaud LERALE, 27, av. du Maréchal-Leclerc, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : 45.97.50.11.**

Vends C64 + 1541 + 1530 + F. Loao + power Cart. + 500 jeux (dont super news) + alignement K7 + Prifi mat. + virgule + Geos + 14 livres. C64 Secam, péritel : 3 500 F. **Jean-Paul AGOSTINI, 13, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : 46.36.01.24.**

Vends C128 + lecteur 1571 + lecteur 1531 + nbrx jeux et utilitaires sur cassettes et disquettes + disks vierges + livres, le tout pour 3 000 F. **Michaël FORTÉ, 21, avenue St-Exupéry, 60180 Nogent-sur-Oise.**

Vends C64 + 1541 II + lect. cassettes + nbrx jeux (100 disq.), manuels. Possibilité vente séparée. 2 500 F. **Christophe GIRARD, 55, rue Ste-Alice, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.85.19.80.**

Vends ensemble complet C128 + moniteur HR 1901 (40-80 col) + drive 1541 + imp. MPS 803 (trac. à picots) + livres micro applic. C64 - C128 + mon. 64 + Tool - extra-Tool 64 + souris (magic mouse) + nbrx jeux. Prix : 4 300 F. **Julien RETAILLEAU, 15 *bis*, rue de l'Insurrection Parisienne, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.90.49.90.**

Vends pour C64 imprimante MPS 802 : 400 F et moniteur monochrome : 300 F. Prix à débattre. **Nicolas OLLE, 8, chemin de Ravareil, 69360 Ternay. Tél. : 72.24.88.83.**

Vends CBM 128 D Vite !! Drive et mon. intégré, état neuf é disk util. + book. Tél. ts j. AM et PM. Prix : 5 000 F à débattre. Si vous avez IBM Tél. me. Merci. **Eric POCH, 23, allée des Hirondelles, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.84.36.52.**

DIVERS

Vends Spectrum + 2 128 K avec 80 jeux environ, livres programmes, une manette. Jeux (nouveautés) Road Wars, ATF, Renegade, etc. Prix 1 000 F à déb. **Nicolas PERROT, 26, rue de Grandfond Trouy, 18570 La Chapelle-Saint-Ursin. Tél. : 48.64.71.85 (après 19 h).**

Vends Spectrum 48 K + super clavier mécanique + multiface 1 + lecteur disquettes 5'1/4 + nombr. logiciels disk et K7 3 000 F. **Olivier FAUCHEREAU, 20, rue du Paitis, 78930 Boinville en Mantois. Tél. : 30.93.98.46.**

Vends HB 700 F avec souris + logiciel pro + manettes + Laydock, Badman, Breaker, l'Affaire, les Passagers du vent 3 000 F + casio FX 8000 ou 7000, 800 F et 700 F. **Francis OBAMA, 04, square Jean-Rosand, 93420, Villepinte. Tél. : 43.85.83.80.**

Vends EXL 100 + moniteur M + lecteur K7 + joysticks + jeux cartouches et K7 (dont Tennis, MGV) + 6 éducatifs + 25 programmes + livres, t.b.é. Faire offre. **Benoît LIXON, 56, rue des Chasses, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.91.83.**

Vends Cumana DF externe, prix : 1 000 F. Vends originaux ST : Plutos : 50 F, Dungeon Master : 150 F, Gauntlet : 50 F Phantasie 2 : 150 F, Rogue : 50 F, etc. **Hervé DOLEAC, 64, bd de Sébastopol, 75003 Paris. Tél. : 42.78.22.56.**

Vends cartouches Vectrex 79 F pièce, stylo optique + Art Masters 179 F, revues Tilt SVM et CI 9 F pièce. **Jean-François RUIU, 20, rue des Roseaux, 67400 Illkirch. Tél. : 88.67.20.14.**

Sur ST vends Outrun et Xenon (originaux) 150 F 1 ou 250 F les 2 (Yann). **Yann COTTREAU, Pied Doré, 85310 St-Florent des Bois. Tél. : 51.34.91.45.**

Vends : Athena, Hysteria, Bivouac, Metrocross, Thundercats, Zynaps, Trivial Pursuit, Arkanoid, Multidata + disk 3'1/2 + 5'1/4 en Suisse seul. **Cedric DARBELLAY, Finettes 15, 1920 Martigny, Suisse. Tél. : 02.62.44.28.**

Vends imprimante MPS 801 pour Commodore 64 : 800 F. Donne 1 500 feuilles + cartouches ruban noir. **Anne CALIFANO, 275, la Pinède Romane, 83600 Fréjus. Tél. : 94.53.14.93.**

Vends 10 disks vierges 5'1/4, d. face, boîte, étiquettes, protections : 115 F (neufs) + vends logs (Hero, Temple of Asphai, Champ. Wrestling) : 200 F 1. **Anthony BIONDA, chemin de Haute Perche, 49320 St-Mélaine sur Aubance. Tél. : 41.57.74.96.**

Vends 100 disquettes vierges double faces 5'1/4, avec étiquettes et protections, et boîte. Le tout neuf, emballage et port compris : 600 F. **Anthony BIONDA, chemin de Haute Perche, 49320 St-Mélaine sur Aubance. Tél. : 41.57.74.96.**

Affaire ! Cède ordinateur Victor S1 + moniteur + disque dur 10 MO : 2 800 F à débattre. Contacter le week-end par tél. ou par écrit. **Dominique GUILLOT, 2, place Pierre-Renaudel, 69003 Lyon. Tél. : 72.61.84.83.**

Digitalisez avec caméra n. & b. HV 720, valeur 4 300 F, vendu 3 200 F à débattre. **FENOUIL, 5, allée Guillaumet, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : 45.47.60.59.**

Vends VG 5216 + imprimante + extension mémoire + 14 logiciels + 4 manettes + prise peritel + console videopac + 6 jeux, prix : 2 500 F. Appelez après 20 h 00. **Michel BOURGEOIS, 76, avenue du Gros-Peuplier, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.83.63.**

Vends console Sega SS gar. (05/89) + 6 jeux (Aft. Burner, Choplifter, etc.) val. neuf : 2 200 F vendu 1 150 F ! **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vends collection complète de Tilt de octobre 1987 à octobre 1988. Avec reliure. Ecrire pour propositions. Réponse assurée. **Nicolas GODARD, 45, rue Rebenal, 75019 Paris.**

Amstrad : vends synthe vocal techni-musique (t.b.é. : 345 F) + originaux disq. : 55 F + 30 disq. 3' avec NB Softs : 20 F l'un. Amiga 500 : échange news (env. list.). **Grégory LEBLOND, 16, rue Raoul-Briquet, 62153 Souchez. Tél. : 21.45.31.91.**

Vends clavier MSX Sanyo 64 KB (250 F) avec 26 cartouches de jeux (150 F pièce) ou 4 000 le tout. Facilités de paiement. **Morgan ROUPRET, 29, rue Danièle-Casanova, 91220 Brétigny/Orge. Tél. : 60.85.06.12.**

Vends eexeltel (système modem) + moniteur monochrome + exelmémoire + jeux : 600 F (bon état). **Vincent BAILLET, 2 bis, rue Emile-Zola, 78210 Saint-Cyr-l'Ecole. Tél. : 30.45.18.33. Après 18 h 00.**

Vends console Coleco CBS + manettes + ordinateur Adam + lect. K7 + imprimante + jeux. Valeur : 8 000 F, cède 3 000 . Vends ausi C 64. **Nicolas SOLEIL, 2, place des Fauvettes, 66200 Montescot. Tél. : 68.22.24.39.**

Vends console Sega + light phaser avec ses 3 jeux + 5 cartouches et cartes : le tout 1 200 F. (Possibilité de vente séparée.) **Olivier JAGU, La Marouse, cedex 30 bis 27670 Box Roger en Roumois. Tél. : 35.87.16.09.**

Vends super imprimante jet d'encre Hewlett Packard + support + carton listing + 20 têtes d'impression valeur 8 600 F vendu 5 000 F super affaire. **Daniel CHAMBON, 17, allée des Beaux-Vents, 78700 Conflans-St-Honorine. Tél. : 39.72.85.61.**

Vends Karaté 2, Goldrunner 95 F l'un, Arèna 40 F, Time Bandi 75 F, Star War 75 F, pack 5 océan (Barbar, Wizzball...) 175 F, Turlogh le Rodeur 100 F pour ST. **Bruno CANAVA, 20, place des Martyrs, 92110 Clichy. Tél. : 47.39.44.07.**

Vends console Sega + 2 manettes + câble peritel + adaptateur secteur + Hang-on valeur 990 F vendu 690 F et vends Out Run 190 F. Merci. **Emmanuel PETREMANN, 2, impasse Raymond-Kopa, 72560 Change. Tél. : 43.40.01.34.**

Vends ou échange softs sur ST news Powerdrome, Turbo Cup 944, etc. Tirages laser tout format. **Philippe, 17, rue Pierre-Brossolette, 92220 Bagneux.**

Vends console Sega en parfait état (9 nov. 1988). Contient la console + 2 manettes + Hang-on + adapteur 220 volt vendu dans l'emballage d'origine. **Olivier, région parisienne. Tél. : 47.02.11.36.**

Vends drive 1050 + 1010 + 139 jeux (Gauntlet, Phantasie 2, Druid, Free...) liste sur tél. + tactile + revue + programmes 1 40 F à débattre. **Benjamin BONAN, 2 bis, avenue Aristide-Briand. Tél. : 64.34.01.52. Après 18 h.**

Vends anciens magazines Tilt (à partir du 35), ST mag., gen. 4 : 8 F l'un, ou échange contre A news ou disquettes, vends disquettes 3"5 occasions : 5 F. **Serge MONTET, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.66.56.**

Vends console Sega janv. 88 + light phaser + jeux : Roky, Secret Command, Marksman Shooting, Action Fighter, Gosthouse, Hang on ; prix : 1 300 F. **Nicolas VALLIER, 12, avenue de la Vaite, 25000 Besançon. Tél. : 81.88.68.89.**

Vends Goupil compatible PC, disk dur et disquette + doc 4 500 F. Imprimantes Xeros diablo 630 5 000 F Olivetti PR17B 1 300 F. **Jean-Louis PERGOD, 13, avenue du Parc, 91130 Ris Orangis. Tél. : 69.25.90.25.**

Vends console Sega neuve + 9 jeux dont After Burner et Out Run (Choplifter, World Grand Prix, World Soccer, Enduro Racer,...) le tout : 1 300 F. **Frédéric FORABOSCO, 6 bis, route de Maisons, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.17.88.**

Vends console CBS Colico + adaptateur multi K7 + volant turbo + manette highscore + 12 K7 prix : 1 500 F (à débattre). **Alexandre ESSENAUD, 146, rue Raymond-Losserand, 75014 Paris. Tél. : 45.43.88.82. Après 20 h.**

Sega vends cartouches Choplifter et After Burner 120 et 160 F ou échange contre Zillion 2 et Thunderblade. **Nicolas VERNAY, St-Symphorien des Bois, 71800 La Clayette. Tél. : 85.28.06.42.**

Vends orgue Yamaha PS 400, état neuf jamais servi (100 sonorités + mode programmation) + transf. + étui. Valeur 2 500 F, vendu 1 500 F ! **Emmanuel MOUROT, 30, bd Joffre, BP 1570, GM5242, 21032 Dijon cedex. Tél. : 80.73.37.61.**

Vends 150 hebdogiciels : 450 F. Soft originaux pour C 64 : xper + base champignons : 300 F. Calcresult : 200 F. Mon. 64 : 150 F. **Thierry MACAIGNE, BP 20, 93390 Clichy-sous-Bois.**

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 5 du mois précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS

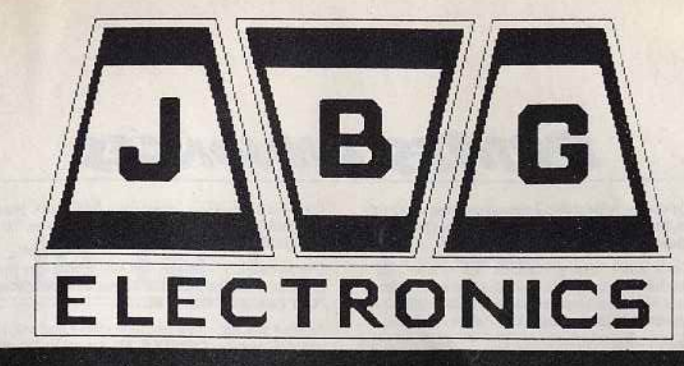
NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :







163, avenue du maine 75014 paris

tel: 45.41.41.63 ou 45.41.44.54 **metro: mouton–duvernet**

ATARI 520 STF
4 jeux d'arcades
1 joystick

3490 Frs

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
640 x 200
4 jeux d'arcades
1 joystick

5190 Frs

AMIGA 500
+ 5 LOGICIELS
et cable Peritel

4290 Frs

PROMOTION DISQUETTES
DF DD 95 Frs Les 10

ATARI 1040 STF
Moniteur Mono HR SM 124
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

5990 Frs

* * * * * * * * * * * * * * *

LOGICIELS
Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
Sur ATARI ST et AMIGA
Jeux et Bureautiques
Telephonez au :
45 41 44 54
Pour Disponibilité et prix

* * * * * * * * * * * * * * *

ATARI 1040 STF
Moniteur Couleur
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

6990 Frs

AMIGA 2000
9990 Frs H.T

ATARI PC 2
moniteur mono. HR PCM 124
double lecteur 5.4 p
512 Ko de RAM

5490 F HT

Lecteur 720 K 3.5 P	1290 f
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P	1890 f
Disque Dur megafile 30	4990 f
Pistolet Amiga	595 f
Imprimante LC 10 (+cable)	2550 f
FREE BOOT	350 f
Moniteur MONO. SM 124	1390 f
Moniteur COULEUR	2190 f
Extension mémoire	1490 f
Imprimante STAR LC 10 COUL	2850 f
Lecteur Double Face Interne	1050 f

NINTENDO CLUB
J.B.G
présente les dernieres nouveautés
LA LEGENDE DE ZELDA
RAD RACER
RC PRO AM
METROIDS

ATARI MEGA ST2
MONOCHROME
9950 F HT

REPRISE DE VOTRE ORDINATEUR
POUR L'ACHAT DU MEGA ST

BON DE COMMANDE A RETOURNER APRES L'AVOIR REMPLI A :
JBG ELECTRONICS 163 AV. DU MAINE 75014 PARIS.

Frais de port logiciels : 30 Frs. - Frais de port materiel : 100 Frs

VOTRE COMMANDE

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
....
TEL ....
CODE POSTAL ....
VILLE ....

carte bleue
CB
Date exp.
Signature

TI-63

Conditions spéciales pour les :
- Comités d'entreprises
- Collectivites - Ecoles
Renseignements au :

45 41 26 04

PETITES ANNONCES

Vends ZX Spectrum 48K + 1 manette + 1 lecteur de cass. + 2 livres pour programmation + 24 cassettes, le tout 2 000 F à débattre. **Régine BAUR, 1, rue Principale, 68130 Hundsbach, poste altkirch. Tél. : 89.25.85.04.**

Vends Tilt 19, 25, 26, 27, 31,33, 35, 37, 41, 44 à 52 100 F + hebdogiciels du 119 au 168 soit 49 numéros 150 F ou le tout 230 F. **Eric BERGER, 143, rue du 8-Mai-45, 73600 Moûtiers. Tél. : 79.24.22.33.**

Spectrum : encore des originaux ! Xavior, Vox, World Cup, Hero, Zaxxon, Aquarius, Fighting Warrior, Jumping Jack... 20 F un, 200 F 11 ! (+ 15 F port). **Cedric HEBERT, 60, rue Fontenelle, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.17.88.**

Vends lecteur 5'1/4 compatible IBM adaptable sur tous ordinateurs en parfait état de marche, sans boîtier : 1 000 F net port compris. **Sylvain LIOTARD, 1, allée de Gascogne, 89000 Auxerre. Tél. : 86.55.14.72.**

Vends moniteur vert Philips 80 t.b.é. prix : 750 F (à débattre). Vends aussi log. K7 pour C 64 (V, Psi 5, Infiltrator...) Bas prix, demander Youssef. **Souad KADDOUR, 3, rue Ed.-Miellet, 90300 Offemont. Tél. : 84.26.27.09.**

128 D + 1571 + écran couleur 1901 40/80 colonnes + imprimante MPS 1000 bi-directionnelle + nombr. logiciels + joystick. Prix : 7 500 F. **Yvan MICHELAS, 50, rue Caulaincourt, 75018 Paris. Tél. : 42.58.59.19.**

Vends compatible IBM + moniteur haute résolution + livre GW basic et disquette + autocad 2-6, PC tools turbo Pascal dbase 3. Le tout 4 000 F. **Richard JOUAN, 26, île de Trevigale Mesquer, 44420 La Turballe. Tél. : 40.42.60.74.**

Vends Oric/Atmos + lecteur K7 k500 F + vends jeux pour Oric 50 F (20 jeux) 50 F l'unité + cherche contact pour échange de news sur Amiga. **Robin GRANDCLERE, 18, allée Nicolas-Poussin, 26000 Valence.**

Vends console Sega plus de nombreux jeux (Adzec Adventure, Shinobi, Rocky, Thunderblade, etc.) au moins 25 titres 1 mega 170, 2 mega 200, prix à débattre. **Laurent GARNCARZ, 18, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 43.44.51.89.**

Vends pour Oric 1/Atmos logiciels d'origine : Defense Force, Tyrann 2, Zorgon, Chess 2, Aigle d'or, etc. + magneto liste sur demande. Pas chers. **Franck MARCHIS, chemin du Dr-Griffoulières-Arthes, 81160 St-Suery. Tél. : 63.45.41.15.**

Vends mes 60 logs pour 849 F ou 30 pour 499 F. Jeux, utils récents. Disks et port compris. Envoie tous renseignements. Urgent, merci. **Fabrice HERNANDEZ, 1, rue Saulnerie, 41100 Vendôme.**

Vends Oric Atmos 48K + magn. + monit. + jeux + manuels, le tout prêt à marcher (pour Noël !) : 1 290 F. **Guillaume FERLING, Le Bourg de Couture, 16460 Aunac. Tél. : 45.22.52.91. Le weed-end.**

Vends logiciels originaux : Explora à 200 F, Karaté Kid 2 : 100 F, Arèna : 100 F. **Cyril CHEUCLE, 35, rue des Eclaireurs-Partisans, 95590 Presles. Tél. : 34.70.12.82.**

Urgent, vends console Sega + pistolet phaser + 2 manettes control + 25 cartouches Sega dont (Out Run, Wonder Boy, etc.) 6 475 F vendus 2 865 F. **Laurent BIGAUD, 131, avenue Joffre, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.41.51.46.**

Vends EXL 100 + EXL 135 + EXL 80 + EXL quad + EXL-mode + EXLdrum + moniteur + clav. pro + magneto K7 + logiciels + docs. Prix : 4 000 F à débattre. **Roger GROS, 4, allée Sisley, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.58.56.04.**

Vends A 500 + PRG + souris + moniteur couleur + doc le tout sacrifié 6 000 F, vends aussi imprimante 80 col. + ruban 1 200 F avec cables. **Jean-Charles. Tél. : 48.29.13.49.**

Vends imprimante MT80 PC + câble + 1 ruban 1 000 F, les 2 cartes interface montées du livre Rogotisez TO7/MO5 + le livre 600 F à débattre. **Serge JOUARD, 12, avenue Foch, 27000 Evreux. Tél. : 32.38.50.84. Après 18 h.**

Vends Yeno SC 3000 + 2 cartouches (Exerion n.sub) + cartouche basic + joystick 500 F peu servi. **Gael MARCHAND, 11, rue Arago, 93400 St-Ouen. Tél. : 40.12.56.40. Après 18 h.**

Vends nombr. jeux Sega dont Zillion, Alien Syndrome 150 F la cartouche et After Burner 200 F. **Eric VARIN, allée Monthyon, 93320 Pavillon-sous-Bois. Tél. : 48.47.23.34.**

Vends Oric Atmos + moniteur monochrome + 10 K7 jeux + magnéto + livre de cours + câbles : 800 F le tout état neuf. Prix à discuter. **Ugo BELLAGAMBA, 4, rue des Ardissons, « Villa Angélique », 06110 Le Cannet. Tél. : 93.69.09.57. Après 19 h.**

Vends jeux originaux pour PC 1512 et compatibles. Cora, Manathan Dealers, Space Race, Gauntlet, Two And Two, Zombi, King's Quest I, II, III et d'autres. **Olivier PICARD, 11, allée Lancelot-du-Lac, 35136 St-Jacques de la Lande. Tél. : 99.30.15.05.**

Console CBS + module turbo + adaptateur multicassettes + module roller + nombreux jeux (Zaxon, Slither,...) acheté (tout) : 10 000 F vendu : 5 000 F. **Soufyan BOUSSOUKAYA, 15, chemin des Joncs-Marins, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.16.05.**

Vends console Sega + Hang on en très bon état, sous garantie : 650 F. **Bruno TRAPASSI, 26, avenue Malherbe, 38100 Grenoble. Tél. : 76.25.52.91.**

Vends PC 1512 SD + moniteur couleur + jeux utilitaires t.b.é. prix : 6 000 F à débattre. **Iannis MARDELL, 2, rue de la Laiterie, 67670 Waltenheim-sur-Zorn. Tél. : 88.51.61.63.**

Vends console Sega avec 3 cartouches (Hang on, Choplifter, Fantasie Zone) le tout pour 60 F. **Olivier CHAN, 3, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél. : 42.96.82.64.**

Vends console Sega + 2 controls stick + 10 jeux (Great Football, Kung Fu Kid, etc.) 1 500 F + vends originaux pour Atari ST 100 ou 50 F pièce. **Stéphane AUDEGOND, 2, rue Stendhal, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.84.37.**

Vends pour MSX cartouches environ 100 F pièce bon état réponse assurée. **Nicolas SIMON, 40 bis, rue Rivay, 92300 Levallois. Tél. : 47.31.67.10.**

Vends Rocky : 190 F, Zillion 2 : 200 F, état neuf Global Defense 185 F et Alex Kid in Miracle World 210 F. **Julien GIRMA, chemin de l'Estey, 33360 Latresne. Tél. : 56.20.63.73.**

Vends VG 5000 + mono + magnéto K7 + livre + cadeau une console intellevision en panne + 3 cartouches le tout, 800 F à débattre, bon état (87). **Yvan HUTCHINSON, 26, rue de Belfort, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.69.51.01. (de 7 à 8 h tous les jours).**

Vends jeux ST news et possibilité d'échange prix 30 F chaque et pour 100 F 4 jeux contre manette aussi donne cher pour des super new à 19 h. **David ANSELLEM, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 42.39.31.21.**

Vends revues Tilt AM mag Amstar CPC mag. Amstrad 100/100. Echange jeux sur CPC 6128, envoyez vos listes club Amstrad + 30 adhérents Inf. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, App. 65, 92000 Nanterre.**

Vends Tilts n° 17 à n° 60 pour 260 F + 2 hors série, à retirer au 109, rue des Dames, Paris 17e (metro Villier ou Rome). **Géraldine FONTAINE, 14, rue de l'Aisne, 77178 Saint-Pathus. Tél. : 60.01.04.27.**

ACHATS

Achète ou échange logiciels éducatifs 6-10 ans et 14-17 ans. A bas prix, toutes les propositions seront étudiées. **Paulette RODERIGUE, 148, av. Ste-Marguerite, esc. B, tour des gardes, 06200 Nice.**

Recherche pour CPC 6128 1 doubleur de joystick et des disks de marque Amsoft Maxell ou Philips uniquement en bon état même 3 ou 4, urgent. **Frédéric BALLIT, puy Chavagnac, 19200 Ussel. Tél. : 55.72.24.80.**

Cherche imprimante compatible IBM pour Amiga... **Samuel OLAMPI, lot. les Genets, 83340 Le Cannet. Tél. : 94.60.90.23. Après 19 h.**

Achète pour Spectrum interfaces ZX1 et microdrives même très mauvais états et séparés. **Jean-Claude DESJARDIN, 41, rue Gogand, 59212 Wignehies.**

Achète Atari 520 STF : 2 100 F + mon. couleur : 1 300 F + Out Run : 175 F + Gunship : 175 F + Space Harrier : 150 F + copieur : de 50 à 100 F + notice de jeux et manuel d'utilisation en b.é à 4 000 F ou 4 200 F le tout. **Jérôme BRUNET. Tél. : 59.33.10.16.**

Achète pour Atari 520 STF, Ram 41256-15, pour extension 1 mega. Prix raisonnable à débattre. **David LELEU, 1, route de St-Romain, 76170 Lillebonne. Tél. : 35.38.08.25. (dans la soirée).**

Urgent, achète pour Canon XO7 interface télé X720. **Josselin BAGLIN, 2, place de la Gare, 53140 Pré-en-Pail. Tél. : 43.03.06.83.**

Cherche pour Atari X2 jeux originaux sur disk et contacts sérieux pour solutions de jeux. **Franck CARPENTIER, 10, avenue des Hérons, app. 3331, 95800 Cergy. Tél. : 30.38.36.32.**

Si vous avez une Casio FY702 P à vendre avec notice faites moi vite signe au 28.63.63.37. Demandez Fiey Thierry. Urgent. **Thierry FIEY, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque-Branche. Tél. : 28.63.63.37.**

Achète jeux pour ST à bas prix, envoyez liste. **Thierry FOSSIER, 12, chemin des sports, 51000 St-Martin sur le Pré.**

Achète pour Amiga 2000 carte XT et lecteur 5''1/4 en très bon état à un prix raisonnable. **Philippe PRENAS, la Muyre Domblans, 39210 Voiteur. Tél. : 84.44.62.35. (après 18 h).**

Pour Atari 520 ST cherche lecteur disquette double face interne en bon état de marche petit prix pour petit budget, merci. **Laurent GROS, 7, rue Labruyère, 74100 Annemasse. Tél. : 50.92.53.09.**

Vends TO8 + led 3'5p + impr. PR90-612 + souris + joystick + disks 3 300 F. Vends originaux Atari ST. Achète écran monochrome Atari 800 F max. Urgent ! **Alexis TURPIN, 18, rue de la Cave de Chatenoy, 77132 Larchant. Tél. : 64.28.23.19.**

Achète Amiga 500 sans mon. :3 500 F ou avec mon. Commodore 1084 : 5 000 F. Etudie toutes propositions (si possible ss garantie). Urgent ! **Aurélien (Claude) LANCE, les Plantees, St-Vincent, 38660 Le Touvet. Tél. : 76.08.50.47.**

Cherche Amiga 500 à prix intéressant avec moniteur couleur et en bon état. **Fred PETITCOLIN, 17, rue Gérard-de-Nerval, 51470 St-Memmie (Châlons-sur-Marne). Tél. : 26.64.63.86.**

Achète tous logiciels sur cassette pour Hector HRX. **Henri GAUTHROT, place de l'Eglise, 10210 Chaource. Tél. : 25.40.15.99. (après 18 h).**

Cherche cartouche + paddles pour Atari VCS 2600 sur Paris et banlieue. **Nicolas MEZRED, 93, rue de la Jonquière, 75017 Paris. Tél. : 42.26.34.55.**

Achète Amiga 500 + moniteur 1084 + news pour prix raisonnable. **Jean-Luc CHRETIEN, 329, avenue de l'Hautil, 78300 Carrières-sous-Poissy. Tél. : 39.74.80.45.**

Achète 520/1040 STF + periphériques pas cher, étudie toutes propositions. **Cedric JAVAULT, 38, av. Galilée, 94100 St-Maur. Tél. : 42.83.50.16.**

Récupère ou achète matériel informatique pour création de club. De préférence Amstrad. Vends lecteur 5''25 et disk pour ST ou CPC : 2 000 F. **Alex BARODINE, Micro Club CPC, 25 bis, fg Madeleine, 45000 Orléans. Tél. : 38.80.66.61.**

Achète logiciels d'Anglais de I à IV pour C 64 avec notice d'emploi. **Ameziane AHMED, 3, avenue Maurice-Thorez, tour 25, app. 530, 91270 Vigneux.**

Achète Amiga 1000 ou 500 avec ou sans écran et tout autre matériel Amiga : urgent. Vends interface midi 3 out 250 F. Tout compris et D.P. **Eric BISSON, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.40.57.**

Achète logiciels sur ST à bas prix envoyez vos listes et vos tarifs. Réponse assurée à 100%. Soyez rapide, achète surtout news. **Xavier BARRE, 37, rue de Mont-Joly, 76190 Yvetot.**

Achète : lecteur externe pour Apple III, 5 pouces 1/4 et jeux : Ultima V, Nato Commander, Commando, Space Quest 2, Destroyer, Chess Master 2000, etc. **Guillaume PUISEUX, 40, avenue Julien, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.35.08.33.**

Cherche livre GFA basic pour Atari 520 STF. **Christophe LIGEROT, la Bouiras, 84210 La Roque-sur-Pernes.**

Achète Atari 520 ou 1040 ST + moniteur couleur. Je préfère DF et nouvelles mémoires. Etudie toutes propositions. **Jean-Baptiste LETEINTURIER, 29, rue Pierre-Curie à St-Prix dans le Val-d'Oise pas très loin d'Enghein. Tél. : 34.16.41.68.**

Cherche sur 664 (l'Ange de Cristal, Captaine Blood, Super Ski, Jade, Gunship, Oxphar, Crazy Cars, Bivouac, Buggy-Boy, Winter Games, Music-Pro). **Cyril CHAPELEAU, la Cras, 71250 Cluny.**

Cherche prog. pour ST de tout genre : jeux, utilitaires etc. A bas prix. Envoyez liste. Merci (réponse assurée). **Jean-Luc BIR, 7, rue d'Oltingue-Wolschwiller, 68480 Ferette. Tél. : 89.40.75.77.**

Vends Apple IIE + 3 lecteurs + moniteur couleur Taxan. 3 000 F. **Bruno RAMAIN, 3, allée Soufflot, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.63.21.**

Achète jeux originaux sur Amiga entre 50 et 80 F, recherche Street Fighter et Jeanne d'Arc, faites vos propositions, merci d'avance. **Vincent ROYER, 140, av. Roger-Salengro, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.81.49.74.**

Apple 2E recherche et achète tous prog. et notamment des prog. d'astrologiciels. Envoyez vos listes. Réponses assurées. **Raymond GAYTE, 12, avenue Beauregard, 69150 Decines.**

Achète imprimante citizen 120 DI Atari SMM 804 ou DMP 3000 pour 1 000 F ou autres pour 1040 STF. Achète câble minitel 50 F + éch. recp. 144 MGH. **Rémy PAYEN, 34, av. de Lorraine, 87290 Chateauponsac. Tél. : 55.33.36.05. ou 55.76.52.11.**

Amiga 500 : achète ou échange extension mémoire 512K ou plus, cherche disque dur. ASK. **Eric LEBASCLE, 9, rue J.-J.-Rousseau, 95560 Baillet. Tél. : 34.69.87.41.**

Recherche tous jeux nouveaux pour Amstrad 464. Envoyez courrier avec liste des jeux et prix (K7). **Stéphane LEPETIT, 6, lot. Le Poueix, 87770 Aixe/Vienne (région Limoges). Tél. : 55.39.16.08.**

Recherche IBM PC AT 640 KB drive 5'25 1.2 méga, disque dur 20 méga, souris, joystick 2 vitesses CGA. **Jean-Marc LANGLAIS, cedex 50 Bosnormand, 27670 Bosc Roger en Roumois.**

Achète imprimante pour Commodore 64 MPS 1 200 ou 1 250 et power cartridge ainsi que autres périphériques bon état faire offre. **Jean-Marie ETIENNE, 20, rue des Capucins, 55200 Commercy. Tél. : 29.91.28.10.**

Achète moniteur Atari SM 124 : 900 F, lecteur drive Cumana 5''1/4 compatible Atari ST : 1 000 F. Sur Bordeaux uniquement. **Siegfried MOUNISSENS, 28, chemin du Thil, 33850 Leognan Loustalade. Tél. : 56.30.73.21. (w-e).**

Achète DD1 bon état. **Gaël MARCHAND, 11, rue Arago, 93400 ST-Ouen. Tél. : 40.12.56.40. (après 18 h).**

ECHANGES

Echange logiciels Apple IIc ou Apple II GS. Possède nbrx logiciels sur ces 2 machines. Achète carte d'extension pour Apple II GS bon état. **Gérald KARCENTY, 146, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.00.75.03.**

Echange soft Domaine public sur Amiga et Canon X-07. Recherche surtout Best of Amiga, message perso. Bravo Wild Copper ! Génial ! **pascal SCHALCK, 15, rue Ste-Cécile, 67100 Strasbourg.**

Echange préampli hi-fi Marantz 3250 + 1 platine TD Marantz 6320 + bras SME 2 + tuner Sansui TU 217 contre moniteur couleur ou imprimante pour Thomson. **François PEAN, 15, avenue du Président-Coty, 14100 Lisieux. Tél. : 31.62.33.81.**

Echange programmes sur Amiga (même débutant). Envoyez vos listes. Recherche assembleurs et demos. **Etienne DEBUSSCHERE, 7, allée des Cyclamens, 62231 Coquelles.**

Echange softs sur Amiga. Possède environ 100 disquettes. Réponse assurée. **Jean-Christophe ADJI, 19, rue Doyen-Gosse, 38600 Fontaine. Tél. : 76.27.15.08.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux et durables. Envoyer liste pour réponse. **Jacques HISBERGUE, Les Vavres-à-Perreux, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.70.30.90.**

Cherche contacts sur ST (DF), news. Envoyer liste à **Tony CASAL, 6, résidence du Coret-Santes, 59211 ou téléphoner à Jessy (20.38.69.51). Vente possible.**

Echange idées et logiciels pour Apple IIe et II GS. Envoyer liste ou téléphoner. Réponse assurée. **Jérôme DUTOIT, 92, rue de Mulhouse, 02100 St-Aventin. Tél. : 23.64.76.10.**

Echange ou achète news sur C 64. Poss. The Train, Target, Renegade, Gee Bee, Xor Skyfox 2, Vixen. Recherche Street Fighter, Hercule, Turbo Cup. **Jean-Pierre SANCTUS, 13, rue Pasteur, 69580 Sathonaycamp. Tél. : 78.23.70.79.**

Echange news sur 6128. Possède (Vixen, The Train, Double Dragon, Tiger Road). Cherche (Operation Wolf, Turbo Cup, Iron Lord, Emmanuelle, A 320, etc.). **Emmanuel FOURMET-FAYARD, 1, allée des Saules, 69290 Craponne.**

Echange news sur Amiga 500. Possède nbrx news. Contacts sérieux. **Denis LEMAIRE, 15, allée du Verseau, 27100 Val-de-Reuil. Tél. : 32.59.59.65.**

Atari 1040 STF Freeboot échange programmes utilitaires et jeux. **Jean-Michel BOTTIN, 12/436, rue Boieldieu, B.P. 112, 02103 Saint-Quentin cedex.**

Atari 130 XE échange jeux, news, aventure (Ace of Aces, Arkanoïd II...). Cherche Rampace et Phantaisie. Achète aussi Phantaisie 2 original. **Gregory MAJAULT, chemin des Champs, 07130 Saint-Peray. Tél. : 75.40.24.12.**

Echange jeux sur C 64 (disq./K7). Cherche correspondants uniquement à l'étranger (possède news). Réponse assurée pour toutes propositions. **Nathalie DECHY, 25, rue Ghesquière, 59970 Fresnes-sur-Escaut. Tél. : 27.26.05.65.**

Achète pur 520 ST moniteur mono. et imprimante. Pour 800 XL impr. 1027 et log. utili. : trait. texte, tableur, etc. ou échange contre 50 jeux K7 et disq. **Bernard GLEIZAL, Le Reuil-Marcilly-les-Buxy, 71390 Buxy. Tél. : 85.96.14.08.**

Echange et vends poss. : Overlander, Gauntlet 2, Skrull, Eliminator, Op. Jupiter, etc.). Envoyez liste. Rechrche matos pour Digit sonore. **Laurent RODERIGUE, 148, av. Ste-Marguerite, esc. B, tour des Gardes, 06200 Nice. Tél. : 93.21.05.81.**

Amiga-Men cherche désespér. le progr. sur disq. qui annule le second drive dès l'allumage because je n'ai que 512 K. Merci, vends cordon Amiga 100 F. **Alain TOUATI, 10, rue du Château-d'Eau, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.02.29.**

Echange softs sur Apple IIc. Possède news : Bard 3, Force 7, Wings Fury. Appelez-moi sur 135060318*RTEL (36-14). **Alain BAL. Tél. : 81.80.29.64.**

Echange softs sur 520 STF (DF) jeux et utilitaires. Cherche news. Envoyez liste de préférence en région parisienne. **Eric FENECH, 1, avenue J.-Jaurès, 78210 St-Cyr-l'Ecole. Tél. : 34.60.52.80.**

Cherche contacts dans région de Versailles pour échanges sur 520 STF (DF) jeux et utilitaires, recherche news. Envoyez liste. **Eric FENECH, 1, avenue Jean-Jaurès, 78210 St-Cyr-l'Ecole. Tél. : 34.60.52.80.**

TO 9 échange logiciels (utilitaires, didacticiels, jeux, demo, etc.) disq. 3 1/2 TO 7/70. Echange ou vends didacticiels série Nathan avec livrets d'origine. **Janine NOBECOURT, La Garenne, 02150 Sissonne.**

Oric Atmos échange ou vends nbrx logiciels. Envoyez vos listes. **Richard LESOURD, Le Deschaux, 39120 Chaussin. Tél. : 84.81.72.03.**

Echange/vends nombreuses news pour Spectrum 48 K/128 K. Possède des progs 128 K superbes. Envoyez vite vos listes. Spectrum cherche possesseurs de Beta disk pour échanges sur disq. Achète Spectrums en panne à bas prix. 1change nbrses news 48 et 128. **Xavier TARDY, 11, rue Ampère, 21000 Dijon.**

Echange ou vends Rastan et Platoon en disq. Cherche Target Renegade. **Thierry DUMAY, lot. la Tuilerie, 38410 Uriaze. Tél. : 76.89.23.12 (après 18 h).**

6128 échange jeux (128) : Discos 1, Exolon, Offshore Warrior, Fire & Forget, Karnov, 1943, Pirates, Vindicator, Vixen, Cybernoïd, Predator, Ik, Gryzor... **Pascal LAFOY, Villers-Farlay, 39600 Arbois. Tél. : 84.37.63.52.**

36 15 code TILT

MOT-CLEF: JACK

SUPER CONCOURS

Echange news et oldies sur C 64 disq. en région savoyarde et aux alentours. Cherche personne sachant faire des demos. Réponse à 100 %. **Nicolas JALABERT, 3, rue Massenet, 73160 Cognin. Tél. : 79.62.51.12.**

Atari 1040 et Amiga 500 cherche contacts. Possède nombreux news. Envoyez votre liste à **Michel MARTIN, 26, rue de la Croze, 38300 Domarin.**

Cherche correspondants sympas mais sérieux sur Amiga 500 (week-end seulement). **Gilles COISE, 73800 Montmélian. Tél. : 79.28.80.93.**

Vends digitaliseur d'images pour ST t.b.é. 1 300 F. Cherche contact sur Amiga. **Benoît FREMONT, 53, chemin de la Marchaudière, 91250 Saintry-sur-Seine. Tél. : 60.75.58.54.**

Echange ou vends nombreux jeux sur Atari 800 XL (Ace of Aces, Basil, Zybex) et recherche cartouche Activision pour VLS Atari. **Laurent LESNÉ, 30, rue E.-Dolet, 62300 Lens.**

Atari ST cherche contacts sur toute la France et Reims en particulier. Possède très bonnes news. Pos. 1040 et synthé. **Christian MARBAIX, 1, route de Sézanne, 10370 Villenauxe-la-Grande.**

Echange ou vends programmes pour Max 1 sur K7. Pas sérieux s'abstenir. Envoyez liste à **Thierry FIEY, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque-Branche. Tél. : 28.63.63.37.**

Pour tous les fadas du joysticks, vends ou échange jeux sur Amiga 500. Réponse assurée, envoyez vos listes. **Olivier CHRISTIN, 10, rue Jules-Ferry, 70200 Lure.**

Why acheter neuf ? Sur C 64, achetez 3 jeux originaux et je vous en donne 2 gratuits, je paye le port, je donne 5 turbos, je donne boîte + notice. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Amiga échange news + originaux + doc. Recherche original ou doc de Rocket Ranger et Double Dragon. Faire offres. Réponse assurée. **Frédéric CARRE, 60, rue Maurice-Caret, 80080 Amiens (ne pas téléphoner S.V.P.).**

Echange logiciels géniaux avec les génies du Spectrum 128 K + 2 ou 48 K ! Possède beaucoup de news. Cherche Artist 2, Stargider. Joindre liste. **William GACQUER, 6, allée Pierre-Rollin, appt 55, 80090 Amiens.**

Echange ou vends news crackées du mois. Sorties ce mois sur Amiga bien entendu. Vends anciens Tilts. **RUN/THE SUPERVISORS, chemin de l'Esplanade 22, 1052 Le Mont, Suisse.**

Cherche sur CPC 464 en K7 et disq. de bons jeux (Solo Flight, Acrojet, Mike et Moko, Rygar Rolling, Rastan, Karnov...). Ecrire à **Cyril CHAPELEAU, les Cras, 71250 Cluny.**

Amiga : cherche contacts sympas pour échanges, nbrx jeux, utilitaires, surtout news. Envoyer liste, réponse assurée. **Norbert HOUBIN, 18, rue Emile-Zola, 44400 Reze. Tél. : 40.75.39.86.**

C 64 échange disq. hot news (Ninja 2, Barbarian 2, Cpt Blood, Ocean Ranger...). Cherche Menace, Cybernoïd 2, Rocket Ranger. Urgent ! **Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres. Tél. : 83.54.74.56.**

Echange meganews sur 520 ST et Amiga 500 : Eliminator, Hangon, Nebulus, Truck, Battle Chess, Heroes of the Lance. Envoyez listes. **Alfred KOCINGUISKA, 31, rue Isidore-François, 80000 Amiens. Tél. : 22.52.17.63.**

Amiga échange prog. matériel : TDrive, Ferrari F1, Interceptor, Golder Path, DPaint 2, DMusic, Videoscape 3D + ent. mem. AS 01. Contact tous pays. Réponse assurée. **Marc DANET, appt D 55, cité Essaada La Marsa, Tunisie. Tél. : 74.08.41..**

Echange softs pour Atari ST, news only, mes news au 25/10/88 : Turbo Cup, 1943, Artura, Heroez of Lance, Action Service, Elite, etc. **Christophe COMMENGE, 11, impasse Beaudelaire, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.17.51.**

Echange (on vends) : « Graphisme et son » sur ST. En outre, recherche notice en français de Flight Simulator 2 pour Atari ST. **Patrice CASSÉ, L'Herm, 09000 Foix. Tél. : 61.65.05.24.**

Débutant cherche contact sérieux sur C 64/C 128. Je possède quelques news. **Eddy VERNIER, 14, rue Georges-Clemenceau, 06400 Cannes. Tél. : 93.68.49.06.**

Echange softs sur disq. pour Atari XE/XL. Possède de très nombreux programmes dont nouveautés. **Jean-François MINEO, 235, rue Senechal, 59163 Condé-sur-l'Escaut. Tél. : 27.40.08.97.**

Echange ou vends progs C 64/128 news et olds (sur disq. uniquement). Réponse assurée. **Pascal IGNACCHETTI, 6, chemin des Airs, 83230 Bormes-les-Mimosas. Tél. : 94.71.21.71.**

Echange softs sur ST. Cherche simulateur de planneur ou delta (machine quelconque). **Patrice SIMON, 2, rue George-Sand, 94440 Santeny.**

Vends ou échange news pour C 64/128 (3 Stooges, Bionic C., Apo, 18, 1943, Bard II, 4×4, Pirates, Train, Dark Castle, Super Ski, etc.). Urgent ! **Joan DORSO, cité plein Ciel, bat. B, n°70, 56000 Vannes.**

Echange super nouveautés sur C 64 possède le 8 nov. 1988 : Neuromancer, S.S. Football, Heavy Metal, etc. Envoyer vos disks (débutant s'abstenir !). **Etienne RAJOTTE, 4394, avenue Madison, H4B 2V3 Montréal, Québec, Canada. Tél. : 514.484.3362.**

Atari 520 STF échange ou achète prog. de jeux et utilitaires. **Patrice HERIN, 27, rue Arnal res. Plombières, bat. A, 13003 Marseilles. Tél. : 91.02.07.85.**

Echange soft sur ST, sérieux et même débutant. Recherche source assembleur, demo, dessin, utilitaire, et toutes les news, Vendeurs s'abstenir. **Mickaël BRY, 7, chemin de Bechett, 63140 Chatel-Guyon. Tél. : 73.86.15.69.**

Echange news sur C 64, cherche graphic editor et power pas trop cher. Vends CBS + roller (t.b.é.) + 5 K7 pour 1 500 F (vente sep. possible). **David MARTENS, 2, rue des Bleuets, 59770 Marly.**

Cherche contacts pour compat. PC, aimerais échang. news. Réponse assurée. **Serge MOUNIER, 36, rue Amboise-Paré, 42240 Unieux.**

Echange news (super) sur ST, envoyez listes avec coordonnées à l'adresse suivante (contacts partout dans le monde). **Yann GAPAIS, 27, rue Maurice-Ravel, 91470 Forges-les-Bains.**

Echange programmes sur Amiga (même débutant). Envoyez liste. **David MEJEAN, 20, rue Emile-Friol, Tain l'Hermitage, 26600 Drome. Tél. : 75.08.62.65.**

Echange disk 3, 5" sur TO8 ; possède une grande quantité de jeux. Cherche news. Vends jeux sur CBM. **Bastien TROCHU, 131, rue Marc-Sangnier, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.99.12.54.**

Echange programmes sur Amiga contre BD Marvel. **Michaël ESCHKIND, la Chouannerie. Tél. : 75.53.54.01.**

520 ST DF cherche de nouveaux contacts. Possède et recherche news. Achète aussi lecteur double face externe et divers hards. **Ludovic LAGREVOL, 140 A, rue de la Montat, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.21.36.38.**

Echange news sur C 64 (disk) et sur PC 1512 (5'1/4), cherche utilitaires jeux demo possibilité vente et achat (petits prix). **Christophe REDERSDORFF, 4, rue du 8-Mai-45, 03400 Saint-Ennemond.**

Echange programmes pour C 64 et Amiga. Envoyer listes. **Serge MABERTO, 19, rue Jules-Verne, 74100 Annemasse.**

520 ST 1 MO DF cherche listes (tous genres) pour échanges rapides et sérieux poss. docs sur disq, nombr. jeux (oldies, news) et utilitaires. **Daniel CORCUFF, lot. Beligne, cedex 1108, 29128 Tregunc, ou Bal Cdan (98.55.70.05). Tél. : 98.50.21.72.**

Cherche contacts pour échanges si possible dans l'Indre-et-Loire, STF vends F15, Eagle, Out Run, Rolling Thunder et HMS Cobra, 100 F l'un, 350 F 4 jeux. **Thomas GAUDRE, 2, rue de Bellecroix, Pont de Ruan, 37260 Monts. Tél. : 47.26.85.63. (après 19 h).**

Achète et vends news sur K7 pour C 64. Originaux seulement. Cherche commodoristes pour achats concertés et échanges. **Hélène SADOUS, 34, bd des Roses, 69800 Saint-Priest.**

Vends, achète, échange jeux pour Amiga si possible dans la région de Lille. **Marc JOLY, 570, rue du Ghien Beuvry la Fôret, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.82.31.**

Echange ou vends disk 64 et 128 spécial nouveauté. Demander Yves. Tél. : 83.75.76.76.

520 ST cherche contacts pour échanges (possède news), cherche également contacts étrangers. Réponse assurée. Ecrire uniquement. **Jean-Marie PUCCIO, 105, rue Costa-de-Beauregard, 73000 Chambery.**

Cherche contacts Atari 520 ST dans toute la France. Echange nombreux softs. **Fabrice RANSON, 5, traverse du Montfleury 06600 Antibes.**

Recherche news sur C 64 : Red Storm, Rising, etc. Possède Captain Blood, achète dernières news, cherche correspondant sérieux (ex. les hance br). **J. CHAZELLE, 29, rue Antoine-Bonhomme, 42530 Saint-Genest-Lerpt.**

Amigo : cherche nouveaux contacts sérieux sympas pour éch. softs, pas sérieux s'abstenir, vends lecteur ext. 1 300 F TTC. Ecrire seulement. **Catherine WONG, 4, cours des Roches, 77186 Noisiel.**

Amiga et C 64 : échange/vends/achète des tonnes de hot news ! Recherche surtout contacts étrangers. Echange aussi

PETITES ANNONCES

sur Atari 520 (news !). **Michel VAILLANT, 73, allée Chardin, 59650 Villeneuve d'Ascq.**

Echange (Amstrad K7) affaire Sysmey contre Acrojet (K7), envoyer votre K7 avec votre adresse. **Laurent COUSTES, rés. Curegan est, bat. 2, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.95.08.87.**

520 ST cherche contact sérieux rapide et durable pour échange news. **Jean-François MENESGUEN, Paris. Tél. : 45.67.31.88.**

Amiga achète ou échange livres contres news. Vends PR C 64 1128 livre sur le drive 1541 (état neuf) : 80 F, PR Amiga carte midi neuve : -40% : 340 F. **Eric MATHIEU, 24, rue des mouettes, 13200 Arles. Tél. : 90.96.25.50.**

Echange NBX logiciels sur Atari ST. **Luis Manuel PEREZ, 4, impasse Chanut, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.52.21.**

Echange nombr. news sur C 64 et A500. Je reois chaque mois 15 disks remplis de news contacte moi vite, réponse assurée. **David BOZZINI, 3, chemin de la Creuse, 1298 Celigny/ge/Suisse. Tél. : 76.72.41. le soir vers 20 h.**

Echange softs sur C 64, recherche Wargames, jeux de rôle, docs, simulations, réponse assurée. **Jean-Louis DEYRIS, 129, res les Fougères, 33480 Castelnau de Médoc.**

Amiga échange prog. Réponse assurée contact sérieux. Vends Carrier Command (notice en français) 150 F (original). **Thierry ABT, le Plan de Cabrié ouest, 83440 Fayence.**

Atari ST Sface ch. contacts sympas pour échanges de logiciels (news ou pas). Demander Clément. (Je suis intéressé par tous types de log.). **Clément CORDE, 21, rue de la Résistance, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.54.28.62.**

Amiga 500 échange nombr. news (débutants ou confirmés) + achète bouquine sur assembleur. A bientôt. Cherche aussi étrangers ! **David VONG, 18, rue Mario-Capra, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.60.91.**

Echange jeux pour Amiga même débutants et aussi contacts sérieux, réponse assurée. **Frédéric PARRES, résidence Saint-Pierre, bat. 15, 13700 Marignane.**

Cherche correspondants(es) sérieux(ses) pour échanger ou acheter des logiciels pour Amiga 500. **Matthieu DURIS, 192, rue Championnet, 75018 Paris. Tél. : 42.28.47.98.**

Echange news contre originaux. Possède Outrun, Roggerrabbit, Turbolup, Galactic Conqueror, Palmania. **Aymeric KALIFE, 5, avenue Daniel-Lesueur, 75007 Paris. Tél. : 47.34.09.42.**

Amiga 500 cherche correspondants France et étranger pour échange logiciels. Possède news. Envoyez liste. **Jérôme HUET, cité de Cance, 12, rue de l'Arcade, 07100 Annonay. Tél. : 75.33.35.37 (le week-end seulement).**

Amiga échange news, recherche Hot news. Contacts étrangers souhaités. Réponse assurée. **Antoine Berthier, 14, rue Guiglionda-de-Saint-Agathe, 06300 Nice. Tél. : 93.54.27.87.**

SOS recherche doc Conflict in Viêt-nam contre softs ou rembourse frais + prime. Idem pour doc Flight Sim 2, Desert Fox, The Pawn. Merci. **Jean-François JOURDAIN, 113, av. Jean-Jaurès, 76530 Grand-Couronne. Tél. : 35.67.27.79.**

520 ST cherche contacts. Echange jeux et utilitaires. Envoyez vos listes. Courrier uniquement. **Jean-Paul LAPOUGE, 2, allée des 3-Cousines, 78180 Montigny-le-Bx.**

Echange jeux sur CPC 6128 sur tout news. Envoyez vos listes. Créer club avec journal, adhérents, envoyez vos pokes, suggestions, hit-parade, etc. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, appt 65, 92000 Nanterre.**

Echange ou vends tt origin. sur C 64, ttes propositions étudiées. Anciens contacts, n'hésitez pas. Cherche Simulation,, Wargame. J'ai des olds et news. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrendire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

TO 9 + recherche désespérément sur disq : Billy 2, Space Tunnel, Jungle Hero, Frank, Zombi, 20 000 Lieues sous les mers et autres. Merci ! **Olivier LANDAIS, les Hauts-de-Coemont, chemin de Bouteloup, 72500 Château-du-Loir.**

Super news sur C 64 (disq.). Cherche soft Midi C 64 + digitaliseur vidéo. Vends moniteur monochrome Thompson : 700 F. Cherche Puce Son du C 64 : gratis. **Joseph DIASIO, quartier Mermoz, bât D, N 2, 54240 Joeuf. Tél. : 82.46.95.12.**

Amiga et PC cherchent contacts pour échange divers. **Serge MOUNIER, 36, rue Ambroise-Paré, 42240 Unieux.**

C 64 possède news + utilitaires cherche contacts sérieux (début. s'abstenir), Capt. Blood, S.S. Soccer - Neitherworld, 19 B. Camp, etc. **Stéphane. Tél. : 87.70.38.08.**

Echange drive DD1 pour Amstrad CPC contre drive 1050 pour Atari XL (précisez votre numéro de téléphone pour réponse rapide). **Alexandre GREZE, 33, allée de Chaponval, 78590 Noisy-le-Roi.**

Cherche contacts sur Atari ST pour échanges news, trucs et astuces + à vendre drive double face. **Gabriel DUBOIS, 119, rue du Verger, 77240 Cesson. Tél. : 60.63.92.65 6ap. 18 h ou le week-end).**

Programmeurs France ou étrangers sur Atari ST, vous voulez que vos softs soient édités en France. Prenez vite contact. Laissez message si absent. **Patrick GUERCHON, foyer Adef, bât A, chambre 107, 301, avenue de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : 46.86.92.05.**

Cherche pour C 64 plans de montage électroniques divers pour communication sur le monde extérieur + musiques, graphiques digit. Faire offre. **Yvan CROZE, SP 69 268, 75998 Paris-Armées.**

Echange ou vends disq. jeux originaux (Laurel et Hardy, Deceptor, Tuer n'est pas jouer) pour C 64 : 160 F les 3 ou 60 F pièce. Faire proposition. **Yvan CROZE, SP 69 268, 75998 Paris-Armées.**

Atari 1040 cherche contacts poss. news, Barb II, etc. Nbrx softs. Réponse assurée. **Didier ALLAIN, Guelennec-Tremeven, 29130 Quimperlé. Tél. : 98.39.17.21.**

C 64 vend ou échange nbrx jeux. Possède : Ikari Warrior, Out Run, Test Drive, Ghost'n Gobbins, Buggy Boy, Shoot em up C/K, Commando, Fist II, 1943, etc. **Pascal POTET, 14, allée des Chaumes, 17420 Saint-Palais-sur-Mer. Tél. : 46.38.37.27.**

520 STF cherche contact sérieux et durable. Possède des nouveautés. Cherche plan pour adapter un lecteur 5 pouces 1/2 pour ST bradé. (OJD). **Olivier LAMARE, 5, avenue St-Exupéry, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 39.90.73.61.**

C 64 : Giana-Sisters, The Train, Skate or Die, Test D, C. School +, B. Boy, BMX, Def-Crown, Adv. Ocp Stud. et d'autres contre tous sim. de vol (à mes frais). **Nicolas DESCHAMPS, route d'Orbais, le Baizil, 51270 Montmort-Lucy. Tél. : 26.59.15.04 (après 18 h).**

Echange jeux et utilitaires sur Atari ST, possède (Turbo Cup, Bill Palmer, Night Raider...) et cherche aussi possesseur Hardcopieur. **Christian LETUVE, 84, rue de Bretagne, 93290 Tremblay-les-Gonesse.**

Echange jeux sur CPC 6128 dans la région du Nord. Envoyez vos listes à **Richard HAMEAU, 94, rue de la Prévote, 59840 Pérenchies, Nord. Tél. : 20.22.24.67.**

Recherche contacts sur Amiga 500 pour échanges news. **Armand DOMINGUEZ, 12, allée Verte-P.R., 93200 Saint-Denis. Tél. : 40.12.03.84.**

Stop ! Echange news sur ST (possède : Operation Wolf, After Burner, Double Dragon, Daley Thompson, etc.) débutants ne pas s'abstenir. Recherche groupes. **Nicolas LAMBERTON, 11, rue René-Weill, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 47.71.71.95.**

Amiga cherche correspondants sérieux pour échanges de news. En Suisse uniquement. **Nicolas SCHIMDELHOLZ, 22B, rue des Gorges, 2740 Moutier, Suisse. Tél. : 032.93.33.17.**

Echange nombr. jeux sur C 64. Disk uniquement, cherche news contacts sérieux et durables demandés. Réponse assurée si timbre joint. **Emmanuel ABERTH, 27, rue des Vosges, 67250 Soultz-sous-Forêts.**

Cherche contact sur Amiga 500. Envoyez liste. **Erwan IMBAULT, 213, parc de Cassan, 95290 l'Isle Adam.**

Atari 520 STF : vends et échange logiciels tout genre, envoyer listes. **Loïc LE GRIGUER, 11, avenue Léon-Blum, 93140 Bondy. Tél. : 48.49.40.79.**

I'm searching for great programmers, cool music compositor. Contact me for coding, swapping (only hot stuff !!) Amiga or Commodore 64 only ! **Tarek DEMIATI, 9, avenue Henri-Sellier, 91130 Ris-Orangis, France.**

Echange ou vends news sur Atari ST (R. type, Double Dragon, After Burner, Iron Tracker, Menace...). Possède aussi nombreuses news Amiga. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

Amiga 500 cherche contacts rapides et durables pour échanges sympas. Envoyez vos listes à : **Bertrand DROUGLAZET, 223, rue de Bourgogne, 45000 Orléans.**

Echange jeux apple II, nombr. logiciels. Cherche news et contacts Apple maniaques. Spécialistes en midi jet digitalisation si possibie 06 et 83. Applemaniaques : contactez-moi si vous avez un Apple II C/E/GS. Notre union nous permettra de survivre et de prospérer : SOS urgence. D'Apple. **Patrick VIARD, 32, rue Maurice-Mignon, 06200 Nice. Tél. : 93.71.32.34.**

C 64/128 disk échange news (Barbarian 2, Gsisters 2, S.Mario Bross). Recherche désespérément Chulkie Eggs. Réponse assurée, sérieux. **Jérémie ROUSSEAU, 10, rue de la Mothe, 89110 Aillant-sur-Tholon.**

Echange sur Amiga : Menace, Cybernoïd, Star Ray, Rocket Ranger, F 18, Carrier Command, Nebulus, Virus, Bobo, Starglider 2, Explora, etc. Envoyez liste ! **Bernard BARANOWSKI, 2, rue Marcel-Cachin, entrée 7 « Giroflées », le week-end. Tél. : 21.70.22.99.**

Echange log. Mac et Apple II envoyer liste. Recherche contacts sympas et durables. Réponse assurée. **Stéphane POTDEVIN, rue de la Mare-Arthur, 27520 Bourgtheroulde.**

Echange (sur XL) jeux en disk contre cartouches. Vends jeux en disk (env. 2.20 F). **Claude ALBRIEUX, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron.**

Comp. PC cherche contacts sérieux pour échanges logs jeux et util. Réponse assurée, contacts durables. **Philippe BOCHER, 80, rue Raoul-Dautry, 95120 Ermont.** .

Echange contacts sérieux Atari STF pour échanges (news, jeux, utilitaires). **Franck BELLON, 222, rue St-Julien, 76100 Rouen** .

Attention. ST recherche des correspondants hyper puissants. Possède plein de news. Débutant s'abstenir. Ecrire uniquement. A bientôt. **Jean-Marie PUCCIO, 105, rue Costa de Beauregard, 73000 Chambery (Savoie).**

C 64 échange ou vends hot news, possède : Op. Wolf, Double Dragon,... Recherche drive 1541 (new). **Philippe COUVE, 8, rue du 8-Mai-45, 42700 Firminy. Tél. : 77.56.31.21.**

Cherche contacts durables sur C 64 pour échange de jeux, uniquement sur disq. **Jean-Michel DOUSSOT, rue de Vornay, 71350 Brany-sur-Saône. Tél. : 85.91.86.00.**

Echange ou achète tous progrmmes pour Atari ST et Amiga ; réponse assurée à tous. **Patrick RABOIN, 30, avenue Galliéni, 94100 St-Maur. Tél. : 43.97.13.20.**

Atari 520 ST cherche contact pour échanges divers : jeux, utilitaires, émulation Mac. Envoyez vos listes ! Réponse assurée. **Alain JONQUET, 31, avenue du Fer-à-Cheval, St-Denis-les-Ponts, 28200 Châteaudun.**

Atari 520 STF/Amiga 500 cherchent correspondants pour échanges. Non sérieux s'abstenir ! **Alexandre JOUANDEAU, 3, rue sous-Montaigu, Yermenonville, 28130 Maintenon.**

Echange sur C 64/C 128 super news ! Possède Barbarian 2, Super Cup, Mega Skate, Cap Blood, Summer Olymp, Marauder, Fast Break. Recherche super news. **Claude FRIONNET, 1, rue Baudelaire, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.81.78.**

Echange ou vends nouveautés pour Atari ST (Menace, Turbo Cup, Hotball, etc.) ou échange contre programme Amiga. Cherche disq. 3 1/2 à 5 F pièce. **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

Echange hotnews sur C 64 disq. Cherche correspondant dans pays étrangers. Cherche programmeur pour échanger truc et astuces (ass.). **Olivier MARTIN, 16, rue Guynemer, Ouges, 21600 Longvic. Tél. : 80.36.69.16.**

Hello guys ! Swap with the best originality grupe ! We're good hotnews ! Contact us, now ! (Big hello to PGT ; BYG ; SQM ; CFR ; FPC ; HIC ; HSP... Bye !). **Olivier MARTIN, 16, rue Guynemer, Ouges, 21600 Longvic, France. Tél. : 80.36.69.16.**

Vends ou échange logs (contacts sympas et sérieux). Précisez bien votre numéro de téléphone. **Stéphane KLEINKLAUS, 18, rue des Camélias, 57157 Marly. Tél. : 87.62.43.33.**

Ouf ! Il est enfin au point ! Procurez-vous l'éditeur d'Arkanoïd sur TO 8 en envoyant 1 support + 1 F en timbres ou sous forme d'une disquette à : **Ashwel Software, château des Enversgouttes, Colroy-la-Roche, 67420 Saales.**

Echange logiciels pour Atari ST et Amiga. Possède nombreuses nouveautés. Réponse assurée. Joindre listes. Toutes régions. **Christian STEPEC, 9 bis, rue Saint-Robert, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.88.28.91.**

Echange ou vends C 64 t.b.é. + lecteur disq. + lect. K7 + mon. couleur : 3 900 F ou échange contre amiga 500 seul ou console Sega t.b.é. de luxe + 2 500 F. **Stéphane PHILIPPE, 19 bis, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél. : 46.36.18.26 (tous les jours).**

Echange et vends logiciels sur ST 520 (DF). Bas prix. Cherche contact étrangers et français. Réponses assurées si liste. Echange trucs, plans et docs. **Anthony CASAL, 4, résidence du Cornet, 59211 Santes.**

Atari 520 ST cherche contacts pour échanges, envoyez listes (et numéro téléphone). Recherche : Truck, Barbarian 2, Thunderblade, 1943, autres news. **Lionel DUCROS, 72, rue St-Malo, 14400 Bayeux. Tél. : 31.92.10.89 (samedi après 19 h).**

Echange super news sur ST DF. **Jean-François DROUIN, 33, rue Ampère, 76800 Saint-Etienne-du-Rouvray. Tél. : 35.66.66.84.**

Echange nbx ligiciels sur amiga dans la région si possible. **Sébastien AUBRY, 31, allée Fort-de-France, 51200 Epernay. Tél. : 26.54.29.35.**

Amiga 500 cherche contact pour échanges sympas. Possède nbx jeux et super news (Bard's Tale II et Out Run — d'ici une semaine). **Patrice SCHERER, 47, clos Argi-Eder, 64500 Saint-Jean-deLuz. Tél. : 59.51.05.56.**

Amiga 500 échange ou vends news. Cherche renseignements sur l'émulateur 64. Débutants et amateurs avertis acceptés — France et étranger. **Olivier BOULESTEIX, 9, avenue Jean-Jaurès, 35400 Saint-Malo.**

1040 ST passionné d'arcade échange news en priorité. Contact sérieux exigé. **Pierre TOTOLA, route d'Yvetot, 76760 Yerville. Tél. : 35.96.82.51 (après 19 h).**

Echange sur C 64 super news : Ocean Ranger, Pole Position 2, Overlander Katalis, Operation Wolf, Corruption, Victory Road, Soldier of Fortune... **Arnaud MICHEL, route de Savonnière, 54570 Foug. Tél. : 83.43.70.18 (week-end uniquement).**

Amiga 500. Je recherche utilitaire musique. Possède doc. pour débutant jeux lumière boîte de nuit super 6 m longueur + modulat : 200 F, téléphone sans fil cédé. **Victor FANUS, résidence Stamu II, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.88.24.13.**

Hi kids ! C 64 recherche contacts en France et à l'étranger (U.S.A., U.K., R.F.A.) débutants s'absténir. Réponse assurée si sérieuse. Only disq. s.v.p. **Christophe BRIGE, 40, rue de la Station, 59520 Marquette.**

520 ST cherche contacts pour échange logiciels (jeux et utilitaires). Possède liste importante (nouveautés). Envoyez listes (petites ou grandes). **Loïc BERTHET, montée de St-Claude, 71500 Louhans.**

Cherche correspondants sympas pour échanges sur //e, //c (news : Ikari Warrior, Fight Night ; classiques : Winter Games, Skyfox, etc.). Envoyez listes. **Armand BOATAS, 176, avenue de Mazagran, 51190 Avize.**

Cherche correpondants sérieux et rapide pour échange jeux disq. sur Amstrad. Envoyez vos listes réponse assurée ! **Eric JARLAND, résidence Parc-de-Capeyron, Médoc A, 33700 Merignac. Tél. : 56.97.82.92.**

520 ST échange news ou vends. Echange aussi sur PC-AT (à vendre : 16 000 F). Envoyez liste.
Compatible IBM AT échange (ou vends) softs sur 3"1/2 ou 5"1/4. Envoyez liste ; à vendre AT + 640 K + Hercules + écran + DD 40 Mo + 5"1/4 + 3"1/2 + softs : 16 800 F. **Erik ROBERTSON, allée de la Chênaie, domaine de la Nartelle, 83120 Ste-Maxime. Tél. : 94.96.56.19.**

Amiga, échange, vends, achète news utilitaires, compilations. Cherche disq. et modem à bas prix (débutants bienvenus). **Christophe RUTTIMANN, rue Grange-Levrier n° 4, 1220 Avanchet/Genève, Suisse. Tél. : 022.97.01.22.**

Cherche contacts sur amiga 500 pour échanges de jeux ou d'utilitaires. **Laurent SAPART, 32, galerie des Trois-Quartiers, 38100 Grenoble. Tél. : 76.40.69.72 (après 18 h).**

Recherche échange durable et cool sur Atari 520 STF. Possède news. Arnaqueurs s'abstenir. **Denis SCHNEIDER, 12, allée du Port-Larron, 59080 Bouchemaine. Tél. : 41.77.23.64 (après 18 h).**

Echange logiciels sur CPC 6128. Possède Target-Renegade, Captain Blood, The Vendicator. Envoyez listes. Possède nbreux jeux. **Philippe PROSPER, 3, esplanade de Meaux, 93330 Neuilly-sur-Marne.**

Echange ou vends nbreux programmes pour ST simple ou double face. Recherche news. Envoyez listes, réponse assurée. **Franck BENICHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-bois. Tél. : 48.66.12.91.**

Echange news sur ST : Action Service, Super Hang On, Sinbad, Heroes of the Lance, Opération Jupiter, Hotshot, etc. **Cédric CHOINARD, 21, rue des Sources, 91530 Sermaise. Tél. : 64.59.78.96.**

Echange softs pour Amiga 500. Possède news. Recherche également des contacts sur PC 1512 (compatibles). N'hésitez pas à me contacter ! **Xavier LACAILLE, 12, square du Roi-Arthur, appt 129, 35000 Rennes. Tél. : 99.30.19.64.**

Compatible PC cherche contacts pour échanges de logiciels dans la région de Creil/Nogent-sur-Oise. **Eric LABLANCHE, 35, rue Alexandre-Ribot, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.55.59.20.**

Cherche contact sur Atari 520 STF. Envoyer vos listes. Cherche aussi documentations sur utilisataires ou langages. **Jean-Luc JOURDAIN, 14, avenue du 15-Août-1944 , Marboue, 28200 Châteaudun.**

Rech. Amigarnaqués ayant comme moi répondu à l'annonce de J.-Y. Chenu parue dans le Tilt n° 56, pour suite à donner. Contacter : **Pierre DELLACHERIE, 169, rue Danguy, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.71.84.60.**

Echange news pour Atari ST. Recherche utilitaires musicales pour jeux, demos... Débutants s'abstenir. **David LECERF, 22, rue Suzanne-Lannoy, 59282 Douchy-les-Mines. Tél. : 27.44.65.61.**

Amiga 500 éch. super news. Cherche bon programmeur et musicien et graphiste en vue création demos, si possible Est France. **Francis MARÇON, bât Topaze, appt 44, Mouzimpré, 54270 Essey-les-Nancy. Tél. : 83.21.45.86.**

Amiga : vends ultranews (jeux, util.) à un super prix. Contactez-moi ! **STEPHAN. Tél. : 93.44.90.81 (le week-end de 19 à 20 h uniquement).**

Commodoristes à la recherche d'échanges sympas et durables ! Contactez-moi rapidement ! Cherche contacts dans le monde. **Jean-Luc DAVEAU, 19, rue Augustin-Thierry, 75019 Paris.**

Possesseur Amiga 500, recherche tous sur Sound-Tracker (musiques et instruments). Recherche aussi doc sur assembleur. **David LECERF, 22, rue Suzanne-Lannoy, 59282 Douchy-les-Mines. Tél. : 27.44.65.61.**

CPC 6128 échange nombreux news. Cherche jeux et utilitaires ou logiciels de langue anglais et espagnol. Réponse assurée. **Daniel VIGNEAU, Bonalgue, 33750 St-Germain-du-Puch. Tél. : 57.24.53.89.**

Echange nouveautés Amiga (Turbo Cup, Freedom, Pac Mania, Hybris, Super Ski) et plusieurs autres. Cherche contact. **Michelis GABRIEL, 11, bd de la Cluse, 1205 Genève, Suisse. Tél. : 022.21.12.37.**

Amiga : cherche correspondants aux alentours de Lille ou Lens. **Christophe BILON, 3/14, rue des Tilleuls, 59480 La Bassée. Tél. : 20.49.70.03.**

Echange nombreux logiciels pour C 64 (disq.). Cherche news. Possède Dark Castle, Serve and Volley, Super Ski, Netherworld, etc. **Eric BARILLER, 4, rue de la Mare-aux-Fées, 95130 Franconville. Tél. : 34.13.43.27.**


NASA. TV. HIFI. VIDÉO. MICRO
PUCES, SOURIS ET CELLULES GRISES, CHEZ NASA.
NASA électronique
36.14 CODE NASA
BL/LB